1993年6月2日第三種郵便物認可
1994年2月1日発行(毎月1回1日発行)
第2巻 第2号 通巻13号

1か月のゲームがすべてわかるオールラウンド・ゲーム・データ・マガジン

2月号 1994
580yen 特別定価

電撃王

DENGEKI-OH

創刊1周年記念号

全機種完全制覇

PC
◆三國志IV
◆卒業II
◆空軍大戦略
◆忘れえぬ炎
◆レジオナルパワーIII
◆魔導物語A・R・S
◆アマランスIII
◆ノーザンヴァース

SFC
◆ファイアーエムブレム 紋章の謎
◆サウンドファンタジー音楽工房
◆ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト
◆決戦！ドカポン王国IV
◆スーパーロボット大戦EX
◆新IIIスピリッツ
◆魔神転生

MD
◆マイクロコズム
◆パノラマコットン
◆ウィングコマンダー
◆バンパイアキラー
◆真・女神転生

PC-ENGINE
◆エメラルド ドラゴン
◆風の伝説ザナドゥ
◆THE ATLAS
◆餓狼伝説2
◆龍虎の拳

NEO GEO
◆龍虎の拳2
◆ファイターズヒストリーダイナマイト
◆ワールドヒーローズ2JET

電撃アンケート実施

最先端ゲームクリエイターが選ぶ次世代機

3DO.PS-X.サターン.任天堂ほか
続々登場の次世代マシンにかける
ゲーム開発者の意気込み

SONY次世代マシン

PS-X

SCE副社長の勝利宣言!!

あっと驚くソフトを発表!!
ゲームの歴史を変える

全ページぶち抜き
エメドラ制作㊙報告

ぎりぎりの実写とりこみ満載

ここまで来た!! CD-ROMエッチ

1994年CD-ROMでコンピュータがますますHになる!!

その1 **プリンセスメーカーひみつブック**

プリメ2製作メイキング、カラー設定資料満載。クイズやQ&Aのおもしろ企画、コミック〝プリンセス劇場〟(ひぐちきみこ作)等、B6サイズ・フルカラー38ページの愛蔵用小冊子。

その2 **8センチ音楽CD "PRE PRINCESS MAKER"**

前作よりさらに美しくなったプリメ2の音楽を先取り。MIDI版の美しい音色を楽しめます。

さらに**プリメ2特製テレカ**(通信販売特典)を進呈!

0422-22-1980

ガイナックス通信販売係までお電話下さい!

イラスト：叶 精作

大いなる物語(ストーリー)がいまここに———。

新世代RPG第1弾「イリュージョン・ワールド」シリーズ

The Story of King Aress

エレネス戦記

原作：鷹島　晶　　キャラクターデザイン：叶　精作　　アートワーク：トム・グラフィックス

16歳の誕生日を迎え、自分が今は亡きヴェスパニア王国の王位継承者であることを知ったアレス。母の指輪とパトニスの剣を抱き、祖国再建を目指して、今、冒険の旅に出る—。
壮大なストーリーが複雑に絡み合い、プレーする度に新たなシナリオ展開が楽しめるゲームシステム。そして、劇画家・叶精作氏による多彩なキャラクターデザインがあなたを幻想の世界へと誘(いざな)います。

■PC-9800シリーズ（VX以降）、PC-9821シリーズ、PC-286/386/486シリーズ対応。
■3.5"-2HD、5"-2HD（各5枚組）。■FM音源対応/EMS対応/HDD対応。
●要MS-DOS Ver3.3以降。●要バスマウス。●要アナログディスプレイ。

3月発売　　￥9,800

※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。　※表示価格に消費税は含まれておりません。

株式会社ガスト
gust [gʌst] n.一陣の風；(感情の)激発；突風
三省堂デイリーコンサイス英和辞典

〒380 長野市南石堂町1293
ユーザーサポート：0262-24-7300（祝・祭日を除く月〜金 9:00〜17:00）
●通信販売をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を記入の上、消費税3%をプラスして現金書留にてお送りください（送料無料）。

BATTLETECH® CENTER

ウワサのバーチャルバトル上陸!!

1993年9月、日本にも「バトルテック協会」が設立され、世界共通ルールのもとにますますワールドワイドに広がるバトルテックの世界。TVアニメやSF映画で、見ることしかできなかったロボットバトルの世界を、実機さながらのコクピットに乗り込み自分で操作できるなんて感激だ！
とくに仲間と多人数で、敵味方に別れてのチームプレイがすっごく面白い！
バトルテックは、単なるコンピュータゲームではなく、スポーツ感覚で楽しめるバーチャルフィールドなのだ。
僕たちは、まさにこんな遊び場を待ち望んでいた！

バトルテックは渋谷の“ロンゴロンゴ”“ドクター・ジーカンズ”ほか、「Q-ZAR®」でおなじみの西荻窪“アミュージアム”でも体験できるぞ！

NISHI-OGIKUBO
中央線沿線のバトルテックファン注目!!

GAME FACTORY AMUSEUM
アミュージアム
東京都杉並区西荻南3-14-7
TEL.03-3335-6381

SHIBUYA

RONGO RONGO
ロンゴロンゴ
東京都渋谷区道玄坂2-21-7
TEL.03-5458-6565

DR.JEEKAHN'S
ドクター・ジーカンズ
東京都渋谷区円山町2-4
TEL.03-3476-7811

●プレゼントのお知らせ●

プレゼント応募券を官製ハガキに貼り、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、株式会社ザップまでお送りください。抽選で50名様にバトルテック無料プレイ券を差し上げます。

株式会社ザップ
〒102 東京都千代田区平河町2-4-16 平河中央ビル
TEL.03-3222-5611(代表)

電撃王 CONTENTS

[2月号]

1994 FEBRUARY VOL.13

COVER
MODEL／水野美紀
AD／朝倉哲也
LOGO DESIGN／高木和雄
PHOTO／弘瀬秀樹
HAIR&MAKE／林 達朗
STYLING／広田聰
衣装協力／ワールド
東京都千代田区麹町2-10-1
☎03(3265)4361
(インナーTシャツ：ルイシャンタン
／スラトイプブラウス・イエロージャケット：ジオスポーツ)

創刊1周年記念号

38名 パソコン・ソフトの部

やっぱりパソコンが『電撃王』の基本。だから38名。

①戦国秋葉原 信長伝 3名 [提供：メディアワークス]

②レッスルエンジェルス3 3.5″ 2名 5″ 2名 [提供：グレイト]

③アマランスIII 5名 [提供：風雅システム]

④レジオナルパワーIII 3.5″ 2名 5″ 2名 [提供：コスモスコンピューター]

⑤ウルティマ アンダーワールド [提供：EAビクター]
98版 2名
さらに体験版を
98版 10名
TOWNS版 10名

総計400名にBigな

おかげさまで
★信頼と

43名 ゲーム関連グッズの部

美少女系グッズに秋葉原を加えた『電撃王』好みのラインナップ。

⑬『シャングリラ2』テレホンカード 5名 [提供：エ・ル・フ]

⑭『しましま曜日』竹本泉直筆イラスト・サイン本 5名 [提供：アスキー]

⑮『スーパーリアル麻雀PIV』1994カレンダー 10名 [提供：セタ]

OVA発売記念
フォーチュンクエストグッズ
[提供：角川書店]

⑰テレホンカード 5名
⑱バインダー 5名
⑲カードケース 5名
⑳目覚し時計 2名

⑯『戦国秋葉原 信長伝』カードゲーム 6名 [提供：メディアワークス]

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

19名 コンシューマ・ソフトの部

全機種完全制覇！　だから全機種のソフトを19名に。

SFC
⑥ロマンシング サ・ガ2
3名
[提供：スクウェア]

SFC
⑦ドラゴンクエスト I・II
3名
[提供：エニックス]

NEOGEO
⑧餓狼伝説SPECIAL
1名
[提供：SNK]

本誌コラムでおなじみ天才・岩崎啓真がプログラム

PCエンジン
⑨エメラルド ドラゴン
3名
[提供：NEC HE]

PCエンジン
⑩真・女神転生
3名
[提供：アトラス]

MD
⑪ファンタシースター ～千年紀の終りに～
3名
[提供：セガ]

MD
⑫フラッシュバック
3名
[提供：サン電子]

Wチャンス

『電撃王特製ダイスセット』

『電撃王』の1周年を記念して極秘に製作されたダイスセット。6面体を3個、8面体を1個、10面体を2個、20面体を1個、全部で7個をロゴ入りの皮袋に入れた、原価はけっこう高いその豪華セット。上のプレゼントの抽選にもれた全員の中から300名にプレゼントする。TRPGからチンチロリンまで何でもOK。

●表紙の水野美紀ちゃんも応援！➡

応募方法

●P180とP181の間のハガキにP133のアンケートの答えを記入してください。
●次に希望するプレゼントの番号を記入してください。①～⑤は希望するメディアも記入してください。また、特製ダイスだけを希望する人は、希望プレゼント欄を空白にしておけば自動的に2次抽選に回ります。
●その他必要事項を記入して切手を貼ってご応募ください。
※1月24日以降は郵便料金の改正に伴い、50円切手が必要になります。
[しめ切り] 平成6年2月7日消印
[発表]『電撃王』4月号（3/8発売）

シリーズ 次世代ハードの真実を探る!! 第2回 PS-X〈開発コード〉

高速3Dマシンと噂されるPS-Xの実像とは

新会社ソニー・コンピュータ・エンタテインメントの徳中副社長にPS-Xの戦略と展開を聞く

「PS-Xの成功には、ハードとソフトの両方がわかって動ける会社が必要です。そのために我々の会社が作られました」とソニー・コンピュータ・エンタテインメント(SCE)の徳中副社長は語る。同社は、PS-Xとそのソフトを扱うために、ソニーとソニー・ミュージック・エンタテインメント(SMEJ)が50%ずつの出資で設立した新会社だ。PS-Xの展開方針を徳中氏にうかがった。「PS-Xは、マルチメディアマシンではなくゲームマシン」という立場が、その方針の中心にある。これは、ソニーが発表時から一貫して主張しているものだ。ソニーは、製品や企業姿勢に多くのファンを持ち、一般にも高性能の製品を作るメーカーとしてのイメージが強い。この〝ソニー神話〟に頼るなら、マルチメディアマシンとしてカッコよさを前面に立てるのも効果的に思える。しかし、「ビジネスとして焦点を絞るなら、〝あれもこれも〟という機械ではなく、ゲーム機という分かりやすい機械を作るべきでしょう」と徳中副社長は言う。

◀PS-Xはナムコのアーケードゲーム『リッジサーサー』の迫力を家庭で再現するか!?

では、PS-Xは、どんなゲーム機であるのか。その発端について、意外な話が聞けた。「『進め！　電波少年』というテレビ番組がありますね。あれでタレントさんの顔の拡大・変形に使われている、放送用のリアルタイム画像デジタル処理システムはウチで作ったものです。このシステムの開発者が、〝放送以外にどんな用途があるだろう〟と企画を考えたところから、PS-Xのプロジェクトが膨らんでいったのです。だから、PS-Xには、この画像処理システムの機能が入ります」

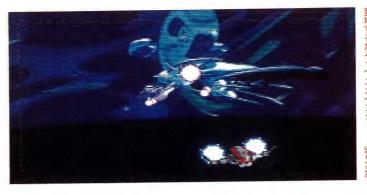
どうやら、PS-Xは画面周りの性能、とくに3D表示に長けたマシンになるようだ。これは、スペックの概略（右ページ参照）から予想されていたことでもある。「ナムコさんの『リッジレーサー』のような3Dゲームを家庭で実現するという点では、我々の機械はかなりイケるはずです。技術者たちはもっと自信があって『俺たちのが一番』と思ってます

▲徳中副社長は、ソニー本社で、長い間新事業の企画・立ち上げに携わってきた経歴を持つ。

 撮影／江尻宏明

▲TOWNSで人気のシグノシス社の作品も登場するだろう『スカベンジャー4』富士通

ね」という発言もこの予測を裏付けている。

しかしPS-Xは、3Dゲームの専用機とは考えられていない。従来使われてきた2D表現も、より高いレベルでこなせるというのだ。たとえば、2DのRPGやシューティングゲームには必須といえるスプライトも、メモリの許すかぎり無制限に使えるという。「PS-Xは、これからのゲームの基本的な要求を満足させた上で、さらに高度なものを実現しているマシンになるはずです」。

高性能ハードを作る技術障に加え、ソフトを売る上での作戦も進行中である。まず大きな役割を果たすのが、音楽ソフト業界中屈指の大企業であるSMEJが、親会社としてSCEに送った多数の人材だ。アーチストを育て、売るのに長けたSMEJの手法が、ゲームソフト販売に活用されていくだろう。

ソフトハウスに対しても「この機械で仕事をしたいという会社さんならば、どんどん参入して頂きたいですね」と、積極的な参入歓迎策をとる。すでに、ナムコ・コナミの2大アーケード系メーカーの参入が広く伝えられているが、「この2社は先行して参入発表していただきましたが、今後も正式契約を結ぶメーカーは増えていくと思います」とのことだ。ソフトの開発機材はフルセットで100万円以下と、参入時のコストがごく安価。ロイヤリティ（ソフトメーカーがハードの権利を持つ会社に払うお金）もかなり安く、「PS-X用のCD－ROMは、コピー防止のフロテクトをかけるため、ソニー側で委託生産させてもらいます。このときに、生産料の一部としていただきます」ということだ。ソニーは世界有数のCD生産企業なので、ロイヤリティを払っても極端に割高にはならず、また短時間に大量に生産ができるという。

ただし、広いジャンルのソフトが期待できそうな一方で、唯一アダルトゲームに対してだけは消極的だ。「子供も触れる機械であるから、アダルトゲームが多く出回ると規格に関するアイデンティティが不明確になります。そういう意味で、アダルトソフトが出るのは問題だと思っています」とのことだ。

もちろんソニーグループ自身も、ゲームソフトを発売してゆく。グループの中には、日本のEpic•ソニーを始めとした、数社のゲーム製作会社がある。また昨年、AMIGAやTOWNSでソフトを作ってきた英国シグノシス社を、自社の系列に加えている。これらの会社は、ソニーブランドでPS-Xのソフトラインナップを充実させ、刺激を与えるソフトを作っていくだろう。「言葉は悪いですが、PS-X用ソフトのお手本となるようなものが出せればいいと思います」と副社長は語る。

PS-Xにとって、現在最大の不安要素は、「どんなゲームが遊べるどんなマシンか」がまだ具体的に見えないことだ。たとえばセガの「サターン」は、「同社のアーケードゲーム『バーチャファイター』が遊べるマシン」として人気を集め始めている。これに対して、もし〝PS-Xはなんでもこなせる〟と万能性をうたうだけだと、ユーザーへ強くアピールするものを決定的に欠いてしまう。

PS-Xは、おそらく夏のCES（米国での大展示会）には、その真の姿を現す。その時には、実際にゲームの形でプレイできるソフトが動き、マシンのイメージもぐっとつかみやすくなるだろう。PS-Xが、高いハード性能のデモに止まらない、我々を心から驚かせるような世界を作りだすソフトとともに登場することを期待したい。

PS-Xの公開スペック

PS-Xは、「実写取り込み画像を背景にしてポリゴン物体がリアルタイムで動く」といった演出が可能なゲームマシンだ。これは、現在テレビや映画で使われるCGを作成する、高級グラフィックワークステーションでも困難な離れ業。具体的な数字を挙げれば、フルカラー（1677万色）・640×480ドット表示のグラフィックを、60分の1秒単位で書き替えができる。ポリゴンは1秒に36万個を表示可能。この強力な画像性能がPS-X最大の特徴だ。

その他のデータを見ると、サウンドは24チャンネルのPCM音源により、CD並みのBGMと効果音が出せる。ソフトはCD-ROMで供給され、セーブデータは専用のICカードに記録される。CPUはRISC型（比較的単純な命令しか実行できない代わりに速度が速いタイプ）•汎用のR3000Aを採用、33MHzで作動させ、これだけでも従来のゲーム機よりもはるかに高速にあたる。

設計上の最大の特徴は、並列・分散処理を採用していること。やさしく言えば、中心で全体を統括するCPUと、個別の仕事を専門に受け持つ機能別プロセッサが、同時に（並列）分担して（分散）処理をするということだ。最初にあげたグラフィックの場合、描画専用のプロセッサのほかに、3D画像の計算専用のプロセッサも用意されている。これにCPUが加わり、高速で共同作業を行って、PS-Xの卓越した描画性能が実現される。

▲PS-X用ゲームの予想画面。道路やレンガの質感、遠方の雲のふわっとした感じは従来のゲーム機では表現が難しい。これがリアルタイムで動くのだ。

シンセサイザー

新設計音源搭載のシンセサイザー2機種発表！

世界初の物理モデル音源「VA（ヴァーチャルアコースティック）音源」とは？

ヤマハ株式会社では、FM音源、PCM音源につぐ第三の音源「VA音源」を開発、同音源を搭載したシンセサイザー『VL１』と『VP１』を発表した。

いままでシンセサイザーの音源といえば、複数の発振機で生成された波形同士を掛け合わせて音を合成するFM音源と、自然楽器等の実際の波形をサンプリング録音＆再生によって音を出すPCM音源、およびこれらの組み合わせによって発音していた。

しかし今回発表されたVA音源は、本体のROM内に、楽器の構造、サイズ、材質などをデータ化して収録、これらを元に自然楽器が音を発する過程をシミュレートするというもので、十年ほど前にPCM音源が発表されて以来の画期的な音源。従来のシンセサイザー以上の微妙なニュアンスの表現が可能になるという。

また、これらのデータを組み合わせることによって、たとえばトランペットのマウスピースに、サックスの本体をつなげるなど、実際には存在しない楽器のシミュレートも可能になっている。

▲49鍵、最大同時発音数２音と、機能を絞りこんだ分、いままでにない表現力を持った、『ＶＬ１』。

すでに発売中の『VL１』は最大同時発音数が２音（！）という、リード楽器としてのスタイルを明確にしたモデルで、定価は470,000円（税別）。フルート、トランペットなどの管楽器、バイオリン、チェロなどの弦楽器を表現するための「S／VA音源」を搭載している。

▲76鍵、最大同時発音数16音という本格派の『ＶＰ１』。ただし値段も2,700,000円と本格派だ。

一方この春に発売される予定の『VP１』に搭載されている「F／VA音源」は、ギターやベース、パーカッションなど、弦を弾いたり、物を叩いたりといった楽器の表現を得意とするタイプ。こちらは最大同時発音数16音という仕様で定価は2,700,000円（税別）。

値段を見てもわかるように、まずはプロユースモデルからリリースしたようだ。この音源を搭載した、一般ユーザーの手に届く価格帯の、エントリーモデルが発売されるのは、来年以降ということになりそうだ。はたしてこのVA音源、あたらしいベーシックになるのだろうか。

ワープロ

DOS／Vマシンの基本設計を採用した「OASYS」登場

富士通、オープン化時代に対応した新シリーズを投入、MS-Windows導入済みモデルも

「OASYS」は富士通の日本語ワープロのシリーズ名。日本語ワープロの黎明期から続く息の長い商品で、CD-ROMドライブ搭載機やポケット版まで、幅広いラインナップを誇る。また、ソフト版として同社のFM-RやFM-TOWNSで動作するものや、機種を問わずMS-Windows上で動作するものも提供され、利用環境の幅を広げてきた。そのOASYSに、新機種『48Ｖシリーズ』３機種が追加された。これらの特色は、そのハードウェアが、いわゆるDOS/Vマシンであることだ。

これには、昨今コンピュータ業界で叫ばれる「オープン化」という思想が強く影響している。オープン化とは、データやプログラムを自社ローカルな規格の中に囲いこむのではなく、業界標準の環境で利用可能にし、さらには社内回線を通じてほかのマシンにも広げてゆく考え方だ。これにより、新シリーズはいずれもDOS/VやMS-Windows環境下で動作するソフトを自由に使える。CPUは25MHz動作の486SX、170MBのハードディスクを搭載し、メインメモリは４MB（20MBまで増設可能）と、一般的な使用には十分だ。構成と価格は、モノクロ液晶の「OASYS 48VA-111』が328,000円、モノクロ液晶＋プリンター一体型の「同48VA-112』が368,000円、カラー液晶にMS-Windowsインストール済みの「同48VA-111C』が616,000円となっている。

◀カラー液晶モデルは高速なＴＦＴ液晶を採用。640×480ドットが表示可能で、外部ＣＲＴに接続すればさらに広い画面での使用が可能になる。

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

なんと『エメドラ』4年ぶりに復活!! というわけで、制作スタッフが漏らしたあんな話こんな話を電撃王だけに公開。パソコン版のファンなら興味津津の話続出だぞ。嘘かホントかは製品で確認しよう。

パソコン

マルチメディアソフト展開をにらみ、富士通が盛んな提携策

アップルコンピュータとデータ互換体制のため提携、日本IBMからはTOWNS互換のマシン登場

昨年末、富士通は自社のパソコンFM-TOWNS（以下TOWNS）に関し、アップルコンピュータ（以下アップル）・日本IBMとあいついで提携、マルチメディア部門での体制を整えた。

アップルとの提携発表は11月22日。同社のマッキントッシュ（以下Mac）とTOWNSとの間で「マルチメディア向けのデータを共通化」できるような体制を作っていくとのもの。MacとTOWNSは、CPUを始めとして、まったく設計が異なるパソコンなので、すべてのプログラムを共通化するのはもとより不可能だ。このため、今回発表された協力の内容は、おもにマルチメディアの「データ」に力点を置き、データ面での「相互乗り入れ」の環境作りをめざしたものだ。

まず両社は、MacとTOWNSのCD-ROMタイトルのデータ流通に関して、技術の相互公開を行う。

これをもとに、ソフトメーカーに対して、マルチメディアソフト用のデータのコンバート手段を提供する。これにより、ソフトメーカーは同一タイトルのMac版・TOWNS版のソフトが共に作りやすくなる。

さらに、富士通は、TOWNS上での『Quick Time』形式のデータの取り扱いをサポートする。『Quick Time』とは、Mac用に作られた、動画データの圧縮・再生ソフトで、MS-Windows環境にも移植されている。これがサポートされることで、Mac用として製作・販売されている多くのソフトのデータ部分は、TOWNSで直接再生可能になる。

▲日本IBMの、TOWNSカード標準搭載のパソコン2機種はすでに発売されている。価格は「2405-DME（CPU：i486SX33MHz）」が480,000円、「2408-DNA（同：IBM486 SLC 25MHz）」が352,000円。いずれも170MBのHDとCD-ROMを標準搭載している。

これらの協力によって、TOWNSは今年以降、よりMacに近いデータ環境を利用できるマシンになっていくだろう。

日本IBMとの提携はハードウェア面でのもの。富士通は自社が開発・製造した「FM TOWNSアプリケーションカード（以下TOWNSカード）」を日本IBMに提供、日本IBMはこれをPS/Vシリーズ（同社製の「IBM-PC」マシン）の保有者を対象に販売し、品質保証・保守をも行う。さらに、これに先立って、TOWNSカードを標準搭載したパソコンの販売も始めた。

TOWNSカードは、TOWNSのコンピュータとしての中心部分を、1枚の基盤上にコンパクトにまとめたもの。CPUとして20MHz動作の386SX、メインRAM2MB（10MBに増設可能）、その他VRAMや各種ROM・周辺ICなどを搭載している。このカードは、日本IBMのPS/Vシリーズに接続することで、PS/V側のCD-ROMドライブやキーボード、各種ディスク装置を利用でき、TOWNSのソフトが使える環境が実現される。標準搭載して発売された2機種では、組み込み済みのMS-Windowsの上のTOWNSアイコンを選択するだけで、マシンの動作モードをTOWNSモードに切り換えることができる。

TOWNSカード単体の価格は79,800円［税別、2月15日発売］。パソコン選択の上で、DOS/V+MS-Windows+TOWNSという強力な選択肢が加わったことになる。

イベント

原宿・竹下通りにミュータント・タートルズ現る

テレビ東京系列で好評放送中の「ミュータント・タートルズ」（毎週水曜日18：30〜19：00）のファン感謝イベント『カワバンガ祭り』が、去る12月23〜26日、原宿竹下通りの原宿人気館において開催された。

このイベントでは、コナミ新作SFCゲーム『T.M.N.T.ミュータントウォーズ』や新作映画、ビデオアニメなど、タートルズに関する商品が一同に会し、日本国内、海外で販売されているキャラクター商品などの即売も行われ、会場は大変な混雑だった。

▲コミックス『ミュータント・タートルズ①』は、小社より480円（税込）で1月11日発売。

NEWS

第4回コンピュータ将棋選手権の覇者はログの『極II』

コンピュータ将棋協会の主催で行われる「コンピュータ将棋選手権」は、数ある将棋ソフト同士を対戦させることで、もっとも強いソフトを決めるという試み。4回目の今回は、昨年12月5日に東京は千駄ヶ谷の将棋会館で開催された。この大会では、商品として販売されている市販ソフトのほか、大学や個人の研究者が作成した実験用ソフトもふくめ、過去最高の14タイトルの将棋ソフトがエントリー、優勝の座を争った。

その結果、全7戦を全勝で飾った『極II』（ログ）が、前回に続いて優勝した。『柿木将棋』（アスキー）が5勝2敗で2位。第2回の優勝ソフト『森田将棋4』（エニックス）は、5勝2敗ながら直接対決に負けて3位。東北大工学部の学生、山下宏氏が制作した『YSS ver4.0』も同じく5勝2敗の4位という結果。エントリーした市販ソフト4本はすべて5位以内につけており、その強さを見せつけた形だ。どんどん強くなる将棋ソフト。もう生半可なウデ自慢では、太刀打ちできなくなりそうだ。

NEWS COLLECTORS ニュース コレクターズ

イベント

『FF』OVA完成

披露試写会に500名ご招待！

▲本家のゲームのほうも、シリーズ最新作『ファイナルファンタジーVI』がスクウェアより３月下旬に発売される。価格は未定とのこと。

スクウェアの人気RPGの『ファイナルファンタジー』が、ビデオアニメ化された。監督りんたろう、脚本あかほりさとる、キャラクターデザイン兼森義則、アニメーション制作マッドハウスという豪華制作陣で、第１弾『ファイナルファンタジーVol.１　風の章』は、NTT出版からこの春に発売予定。このビデオの発売を記念して、２月13日(日)に東京･銀座で行われる完成披露試写会へ500名を招待する。住所、氏名、年令、職業（学校名）、電話番号、そして「電撃王」を見て応募した旨を書き添えて、〒108　東京都港区芝5-3-2　NTT出版(株)　ＦＦ企画室　「ファイナルファンタジー」試写会係まで往復ハガキで。なお、必ず返信用ハガキの宛名欄に、自分の郵便番号、住所、名前を明記すること。締切は１月30日（当日消印有効)。

ソフト

CD-ROMで天体画を

岩崎賀都彰氏の画集がCD-ROMに！

天体画家として世界的な評価を受けているスペース・アーティスト岩崎賀都彰氏の描く世界が、アネックスよりMAC用のCD-ROMソフト『KAZUAKI IWASAKI SPACE ART GALLERY』として発売された。

岩崎氏の天体風景画は、すべて科学的なデータを元に描かれていて、EXPO'70、ポートピア'81、つくば未来博などにも出展、参画、科学図鑑などにも多数収録されている。これらの数多い岩崎氏の作品から128点を厳選し、フルカラー画像と256色画像という、２種類の画像データとして収録している。ちょっとしたゲーム要素、BGMに使える13種類のサウンドデータなどを収録し、また、望遠鏡で見た月や太陽などの実写映像や、データ・説明も盛り込まれている。画集としてだけではなく、科学絵本としても楽しめるソフトなのだ。

▲衛星テチスの赤道付近から見た土星。「KAZUAKI IWASAKI SPACE ART GALLERY」はアネックスより12,800円で発売中。

NEWS

NECほか2社、任天堂へのCPU供給決定

CPU供給を行うのはNEC・東芝・シャープの３社。これは、もちろん任天堂が「プロジェクト・リアリティ」で作る次世代ゲーム機に向けてのものだ。供給されるものはRISC型CPU「R4000」の特別仕様版だと見られている。なお、これを設計したMIPS社は現在、任天堂の「プロジェクト・リアリティ」での提携先・米国SGI社の傘下にある。「R4000」は高速コンピュータにも使えるCPUであるため、安価に部品を調達したい任天堂に、量産効果で値段を下げたい３社ものメーカーが、提供を申し入れたという構図らしい。

NEWS

米国で検察からゲームメーカーに警告

「ビデオゲーム中の暴力シーン・性的シーンに自主規制を」

米国・カリフォルニア州検察庁のダン・ラングレン長官は、11月半ば、任天堂・セガ・カプコンなどのメーカーに警告書を送った。内容は「ビデオゲーム上で現れる暴力シーン・性的シーンは、青少年の教育上問題だから自主規制しなさい」とのこと。セガの『ナイトトラップ』やカプコンの『ストリートファイターII』などが暴力的だとして、また同じ『ナイトトラップ』の女性の下着シーンが性的だとして警告の対象になったが……日本人の目からすると、規制の対象とすべきものとはちょっと思えない。

「また新しいジャパンバッシングか!?」と思った人もいるかもしれないが、これとはちょっと事情が異なる。欧米では元来、この種の映像を「青少年」に見せることを極端に嫌う傾向があり、80年代に、日本製のロボットアニメがヨーロッパで問題になったこともあるのだ。これに加え、米国が国内の青少年犯罪などに悩んで久しく、今回の問題も（あまりゲームに詳しくない？）長官の苦慮の結果と見なせそうだ。なお、セガはすでに米国ではこの５月から、「13歳以上用」「大人用」といったゲーム区分を設けて販売を行っている。

NEWS

電撃王早耳

3DOトピックス3題

●日本での発売をこの春にひかえた『3DO』の、ライセンス契約を交わした国内ソフトハウスが100社を越えた。3DOジャパンの小玉社長からは「１月から大きなプロモーションをかけるので、まだまだ数は増えると思います。ただ、数が増えたからといってサービスが低下しては意味がありませんから、ソフトハウスさんの期待を裏切らないようがんばっていきます」とのコメントが寄せられた。

●『3DO』に関するニュースをもうひとつ。ハードの発売に名乗りを上げていた三洋電機が、発売を見合わせるとの報道が一部マスコミにながれた。三洋電機広報によると「見合わせるもなにも、正式な発売時期も発表していないというのが現状です。じっくり腰を据えてマルチメディアの行く末を見ていこう、という当社役員の発言が、そのように取られたのかもしれません」とのことで、ひと安心？

●『ストII』でおなじみのカプコンが、『3DO』と『PS-X』に参入するらしい。『3DO』側とは仮契約済、ソニーとも基本合意に達しているとのことで、次世代ハードの勢力図に、変化が起きるか？

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

音楽担当は本誌でのコラムでもおなじみの福田氏。基本的にオリジナル曲のイメージを守りつつ、大胆な編曲をおこなっている。その結果生み出された曲はゲーム史上に残りそうなほどのデキ。スタッフ一同大絶賛だ。

小特集

携帯情報端末の乱立時代

さまざまなコンセプトで登場する「ペン入力」マシン

サンヨー

▲この「PenAct」は、ほかの3機種とはちょっと性質が違うマシン。ライバルはサブノートや、NECの「98Pen」だろう。CPUは25MHz動作の386SLで、Windowsをバリバリ使うにはやや非力だが、携帯機としては十分といえる。

東芝

▲「エクステンド」の3.5インチFDD標準搭載は、パソコンやルポと連係させたいユーザーにはとても嬉しい。表示も40字×20行と広いが、ちょっと重い(900g)のが難点か。「ザウルス」に食われて売上苦戦という情報もある。

「ペン入力携帯端末」が人気を集めている。ノートパソコンよりずっと軽く、しかも必要なソフトは始めから入っている。電子手帳よりも能力が高く、そしてキーボードいらずで入力できる(とくに日本人にとっては、漢字を直接「書ける」のは非常にうれしい)。そんなあたりが、人気の理由かもしれない。だが、「ペン入力」という点では共通する各機種だが、その狙いや性能は大きく異なっているのが現状である。

まず「ポストノートパソコン」としての市場を狙うのがサンヨーの「PenAct」(498,000円)。「ペン操作できるMS-Windows & DOS/Vマシン」だ。640×480ドット表示の大きな液晶画面が、そのままペン入力のために使える。拡張端子も豊富で、標準搭載のSCSI端子に、外部ハードディスクやCD-ROMドライブも接続可能だ。また、音声の録音・再生機能も備え、ボイスメモを取ることもできる。

東芝の「エクステンド」(128,000円)は同社のワープロ「ルポ」や、ノートパソコン「ダイナブック」との連係を強烈に意識したマシン。3.5インチのFDDを内蔵し、ルポの文書ファイルを直接扱える。さらに、パソコンのワープロソフト「一太郎」や表計算ソフト「1-2-3」のデータを参照可能だ。電子手帳の延長としては、個人携帯端末に必要な「PIM(パーソナル・インフォメーション・マネージャー、個人情報管理)機能」により、スケジュールや住所録・電話番号簿を一括管理でき、ボイスメモもOK。

セールスが好調なのはシャープの「液晶ペンコム・ザウルス」(65,000円)だ。最大の特徴はその価格で、従来の電子手帳と大きく隔たらない値段に、ニーズの高い機能をまとめている。PIM機能と国語・英和・和英の3辞書、それにペン入力だけでもこの値段を払うというビジネスマンは多いようだ。また、手書き文字の認識が、抜群に賢いという風評も聞く。

ひところ、この種のツールの本命視されていたのがアップルコンピュータの「ニュートン」(98,000円、ただし英語版)。充実のPIM機能、別売のFAXモデムによる直接FAX送信、データ自動更新をサポートしたMacとの接続など、アップルらしさに満ちた製品として期待が高かった。いざ製品が出てみると、「機能が未熟」との批判もでてきたようだが、セールスは好調なもよう。日本語版の登場も待たれるが、発売はアップルからではなく、ニュートンに関して提携を結んだシャープや九州松下電器になるかもしれない。

はたしてどのマシンが生き残るか、それともノートパソコン側からの逆襲にあうか。94年は熾烈な競争が繰り広げられそうだ。

シャープ

▲「ザウルス」は、電子手帳に徹し切ることで、軽く(250g)・安くという目標を達成したマシン。標準搭載機能には、東京や大阪の主要路線図や地図作成機能まで含まれている。同社の「ハイパー電子システム手帳」用のICカードも使用可能だ。

アップル

▲じつはニュートンはシリーズ名で、正式名称は「ニュートン・メッセージパッド」。米国シャープの作った、この上位にあたる「エキスパートパッド」という製品もある。アップルコンの「ポストMacを狙った戦略商品」なのだが、まだ評価はこれからだ。

「今月の電撃王」は、1月発売の最もホットなゲームソフトを紹介するコーナー。パソコンやコンシューマなど、あらゆるジャンルの注目作、話題作をピックアップ。今月の優良ソフト情報を厳選して紹介する。

●パソコンRPGの名作、PCエンジンに登場

PCエンジン

エメラルド ドラゴン

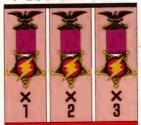
▲ドラグリアの地を離れることを決心したタムリンに、アトルシャンは自分の角を折って渡した。

パソコン版の発売当時、壮大なストーリーでプレイヤーを驚かせた『エメラルド ドラゴン』が、グラフィックやサウンド面をさらに充実させてPCエンジンに移植される。とくに、グラフィックは、PCエンジン版のために、全面書き直され、キャラの魅力にさらに磨きがかかっている。

このゲームの見どころは、主人公で竜族のアトルシャンや、幼いころ竜族に育てられた少女タムリンを含む、多彩なキャラたちが織りなす壮大なストーリー。もちろん、CD-ROMならではのキャラがしゃべるビジュアルシーンも満載されており、ゲームをドラマチックに仕上げてくれている。

戦闘は、パソコン版同様「タクティカルコンバット」で行われるが、PCエンジンへの移植にあたり、ゲームの操作性が向上し、戦闘AIも賢くなっている。その結果、ゲームを進めるために費やすムダな戦闘が少なくなり、ストーリーを楽しむことに十分集中できるだろう。

▲漂流船で唯一生き残った少女。記憶を失した彼女は竜たちに育てられる。
▶戦闘ではキャラの下に表示されている数値を使い切るまで行動できる。

◆電撃叙勲システム◆

「電撃叙勲システム」とは、電撃王が各作品に与える栄誉の度合いを表すもの。1個の勲章は良質ソフトに、2個は、良質ソフトのなかでもとくに優れた作品に与える。そして、3個の勲章は、不朽の名作になり得る傑出した作品にのみ与える。

叙勲

だれにでも楽しめるファンタジーRPGの傑作だ。

•DATA•

発売元：NECホームエレクトロニクス
発売日：1月28日
価　格：7,800円(税別)
メディア：SCD専用
アーケードカード、メモリーベース128対応

RPG

●見どころはやはり第2部、「英雄戦争」に勝ち残れ！

SFC

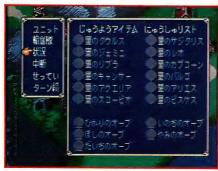
ファイアーエムブレム 紋章の謎

▲第2部で、罠に落ちたマルス。意外な展開に個性的なキャラがからむストーリー一性の高さも評価できる。

FCでは2作発表された、『ファイアーエムブレム』シリーズ。それなりに人気があったにもかかわらず、今までSFCに移植されなかったのは不思議なくらい。今回は、FC版の第1作から4、9章などを削りシェイプアップし、SFC版の第1部としてリメイク。新ユニット「踊り子」や、ブラックアウトで内部が隠された部屋の登場で、さらに戦略性の高いゲームとなった。

FC版をやったひともそうでないひとも、気になるのはやはりSFCのみのオリジナルの第2部。大陸を平定した後は各地に国が乱立、なかでもハーディンの治めるアカネイア帝国は強大な軍事力を持つようになった。ハーディンがゲームを通しての主人公マルスを罠にはめようとして、第2部「英雄戦争」がスタートする。キャラクターも、仮面を着けて登場するシリウスや、ナバールの名を語る傭兵サムトーなど、ひと癖もふた癖もある者が多数登場。戦略だけでなくキャラの活躍も楽しめるというのが、やはりこのゲームの最大の魅力だろう。ぜひプレイして、大陸に平和を取り戻して欲しい。

▶これが新ユニット踊り子。踊って、行動を終えたユニットを再び行動可能にしてくれる。

▶戦闘は文句なしのアニメ処理。マップ上の省略バトルもある。

▲今回初登場するオーブ。集めることにより、エンディングが変わるという噂もちらほら。

完成されたシステムとストーリー性に注目。

●DATA●

発売元：任天堂
発売日：1月21日
価　格：9,800円(税別)

SLG

●家庭用初！　全編フラクタルエン

マイクロコズム

MEGA-CD版のもとになったTOWNS版を開発したのは、イギリスのシグノシス社だ。TOWNS版『マイクロコズム』は、いままでデモ部分にしか使われることのなかったフラクタクルエンジンをゲーム本編に使用した野心作だった。このMEGA-CD版はTOWNS版の映像を比較的忠実に再現しつつ、TOWNS版で弱いと指摘された、ゲーム性の部分を補うようにアレンジしたうえで移植している。だから、ゲームとしての完成度の高い。また、移植版の開発はシグノシスが自ら手がけている。

肝心のゲーム内容だが、映画「ミクロの決死圏」や「インナースペース」ばりに、人体を舞台とした迫力のあるシューティングに仕上がっている。難易度は少々高めなので、腕に自信のある人向けかもしれない。

グラフィックの美しさには必見の価値がある。

●DATA●

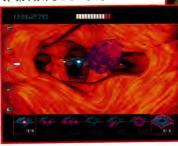
発売元：ビクターエンタテインメント
発売日：2月25日
価　格：8,800円(税別)
メディア：CD-ROM

●戦略指揮から艦・兵器の開発、そ

レジオナルパワ

▲新要素の作戦モード戦闘では、艦隊同士の相対的速度も戦闘に影響。保有戦力を活用する手腕が問われるだろう。

MD

▼自機は全部で3種類。ステージに応じて、乗り分けることになる。

▲ライバル社のメカニックだけでなく、人体の細胞組織にも要注意。突然、障害物が飛び出してくるところもある。

▲随所に迫力のある演出が施されている。デモ画面も必見。

▶「サイバーテック社」社長の体内がこのゲームの舞台だ。

STG

して対決まで、星間戦争を詳細にシミュレート

PC9801

ーⅢ

宇宙艦隊を建造・指揮して、敵や中立の星系を征服して行き、銀河の支配をめざすSF SLG。勢力を伸ばす戦略的な楽しみに加えて、迫力あふれる艦隊戦のリアルタイムアニメ処理が魅力のゲームだ。

この『Ⅲ』では、兵器の組み合わせが選べるようになり、マイクロブラックホール弾を撃てる特殊艦なども建造できるようになったため、艦隊戦の楽しみがいっそう増加。最大で300隻近い艦を、16の艦隊に分けて存分に指揮できる。また、惑星がめぐる星系を戦場とする作戦モードが追加され、艦隊の移動・指揮に腕をふるえるようになった。

さらに、軌道爆撃や大気圏突入による惑星攻略戦、有益な星系を捜す星系探査など、兵器から戦略にいたるまで、宇宙国家の闘いを描くすべてのレベルが描かれている。5本のシナリオが用意され、最大50の星系に、8つまでの勢力が激突する闘いは、長い冬の夜のプレイにはうってつけだろう。

◀惑星の衛星軌道上から地表を爆撃。有人惑星すべてを攻略すると星系を占領できる。

▼星系間の物資輸送など、経済・内政的な要素もある。戦争経済の運営センスが求められる。

▲探査によって、戦略立案に必須となる情報を収集することも、勝利を得るためには大切だ。

多くの要素を取り込んだ宇宙戦略SLG大作の最新作。

•DATA•

発売元：コスモスコンピューター
発売日：発売中
価　格：12,800円(税別)
メディア：FD（VM以降、HD対応）
要マウス
FM音源対応

SLG

名作RPG最新作、ついに登場

◉—マイト アンド マジック ダークサイド オブ ジーン

PC9821

名作RPG『マイト&マジック』シリーズの第5作『ダークサイド オブ ジーン』が、いよいよ登場！ 物語は『クラウズ オブ ジーン』の続編にあたる。広大な世界背景とアニメーションをフルに活かし演出効果を盛り上げたシステムも健在。また、『クラウズ〜』と『ダーク〜』のソフトを合体させることもでき、『ワールド オブ ジーン』という別のクエストが加わった新たな内容を楽しむこともできる。

▲スタークラフト☎0493(56)3988／RPG／PC9821／12,800円(税別)／発売中

女子高生キャラの格闘ゲーム

◉—あすか120%

TOWNS

TOWNSオリジナルの対戦型格闘ゲームが登場！ このゲームの主人公、本田飛鳥の通う女子高での文化祭恒例のイベントは、クラブの予算を勝ち取るために各部の代表同士が格闘技で対決すること。飛鳥は化学部(!)代表として、この決戦に挑む！ 登場するキャラクターは全員女の子ながら、テニス部や新体操部など各クラブに応じた必殺技をつぎつぎと繰り出してくる。もちろんコンピュータと戦うだけでなく、プレイヤー同士でも対戦可能だ。

◀ファミリーソフト☎03(3924)5727／ACT／FM-TOWNS／価格未定／発売中

史実に沿って戦う空戦SLG

◉—チェックシックス2

PC9801

PC-98用の空戦SLG『チェックシックス』に早くも続編が登場。前作にあった、戦果に応じて得たポイントで機体や装備を購入していくシステムはそのままに、シナリオ面をパワーアップ。今回は太平洋戦争や湾岸戦争など5種類のキャンペーンゲームを戦い抜いていく。また操作を簡略化する一方で、パイロットのレベルに応じてミッションの難易度が変化するなど、よりゲーム性が強化されている。

▲ペガサス・ジャパン☎092(542)2630／SLG／PC98(CPU386以上)／9,800円(税別)／2月

●『女神転生』シリーズの世界観を活かしたSLG登場

魔神転生

独特の世界観を持つ『女神転生』シリーズが、ついにSLGに発展した。ウリはやはり、悪魔同士を合体させて強い悪魔を作る魔獣合体。このゲームでは合体の力を主人公が持つことになり、マップ上で悪魔を重ねるだけで簡単に合体が行えるようになっている。悪魔を味方に引き入れるには、交渉でうまく話をつけることが必要だが、悪魔とのやりとりはなかなかおもしろいものがある。ゲームの中の通貨であるマッカをくれ、という者もあれば、私と結婚しようという者もある。どうするかはそのときのプレイヤーの判断だが、月の満ち欠けによって仲魔になる確率が変わってくるので注意したい。

主人公は、記憶を失った青年か少女を選択できる。初めは目的もボンヤリとしか見えてこないのだが、進むにしたがい何をしたらいいのか、何のために戦っているのかがわかってくる。マップ数は全部で59。少しハードな感じもするが、仲魔になる悪魔が散らばっているのならやる気も出るというものだ。

▲仲魔にした悪魔はコンピュータ内にいる。そこから召喚して、戦わせる。

◀基本はユニットを動かして戦うSLG。経験を積むことにより成長していく。

独特の雰囲気の作品だけに、ファンにはたまらない。

•DATA•
発売元：アトラス
発売日：1月28日
価　格：9,800円(税別)
　　　　マウス対応

▲主人公のステータス画面。レベルアップ時はボーナスポイントを各パラメータに振り分けるシステム。

▲悪魔との交渉シーン。強気で出るか、下手に出るか、それともだますか。とにかく仲魔にすればこっちのもの。

©1993 ATLUS

SFC

SLG

●リコエイションゲームならではの

ノーザンヴァー

激動期の青春を描く、大河ドラマ風のRPGだ。

•DATA•
発売元：光栄
☎045(561)6861
発売日：春予定
価　格：未定
メディア：FD（VM以降、HD対応）
マウス対応
FM音源対応

▲大きな都市、ことに首都には、国家間の情勢に大きく影響しそうな情報や陰謀が待ち構えているかも。情報収集が大事になる。

●多種多様な異星人が銀河の闘いを

フロンティアユ

数十もの種族が並び立つ銀河で、勝利条件目指して戦うSF戦略SLG。舞台となる銀河宇宙には、独自の思惑のもと、対立・協調する多数の国(星系)が並立している。プレイヤーはそんな有力国20近くから、ひとつの国を選び、そのリーダーとして、自国や属国に命令を下していく。各国の種族は昆虫型・人間型・トカゲ型などバラエティに富む宇宙生物で、好戦度や生命力などのパラメータもさまざま。国家の勝利条件も、「威信値を上げる」「宿敵の国を討つ」など多彩だ。

この国家に、戦闘をはじめとする軍事行動・未知領域の探査・他国との貿易や政治交渉・無人星系への植民・諜報活動と多岐にわたる命令を下してゆく。この種の他のゲームと異なり、戦闘以外の要素が強いのが特徴的。長期的戦略手腕をふるいたい人にお勧めだ。

初心者からSLGマニアまで誰でも楽しめる。

•DATA•
発売元：ビー・ピー・エス
☎045(931)0151
発売日：発売中
価　格：12,800円(税別)
メディア：FD（VM以降、HD対応）
マウス対応
FM音源対応

技法で、青年の冒険と成長を描く大作

PC9801

ス・・・・

▶マップ上の木や草は単なる飾りではない。敵の移動や攻撃を妨害できるように、地形を味方にして戦うべきだ。

▼ユーザーインターフェースにはウィンドウシステムを採用。プレイしやすいようにオーバーラップさせられる。

この『ノーザンヴァース』は、剣と魔法に生きる若者を主人公にしたリコエイションゲームだ。政争により荒廃し、国家が分裂した状況の、ある大陸の北部地域を舞台に、困難な時代を生きる若者の波乱の生涯を描く。プレイ開始時に、設定の異なる3人の青年からひとりの主人公を選び、この世界での冒険に乗り出してゆく。全体的には、戦闘やミッション解決により、各種技能が成長していく、RPG風の流れでゲームが進む。ただし、戦闘は敵との位置関係や地形効果が影響する、SLG性の強いものになっている。

さらに、ゲーム世界上の国々は、光栄歴史SLGそのままに、戦闘と同盟を繰り返してゆく。この各国間の情勢変化と、主人公の選択、そしてプレイヤーの行動で、ゲームのストーリーが大きく変化していく。プレイのたびに、まったくちがった激動の人生を送ることも楽しめる。光栄が初の本格ファンタジー路線のゲームとして贈るにふさわしい大作ゲームだ。

RPG

繰り広げる、政略面重視の戦略SLG

PC9801

ニヴァース

▲探査区域外はうすくマスクされ、何があるかまったくわからない。艦隊を派遣して探索すると、星系や艦隊の存在が判明する。

▲無人の星系には自星から植民団が送れる。ただし、環境が合わないと全滅することもある。事前調査が大切だ。

▼艦の種類は国により異なる。属国からの供出艦と合わせて、多彩な艦隊が編成できる。

▲戦闘はグラフィックで演出される。これは、敵対国の惑星を叩き潰す、軌道上からの集中砲火だ。

SLG

戦略性アップの『斬』第3弾！

◉―斬Ⅲ～天運我にあり～

PC9801

戦国SLG『斬』シリーズ第3弾は、武将データが大幅に増え、自作のオリジナル武将によるプレイや、6人までの同時プレイも可能になった。また、使者派遣や武将暗殺など外交や諜報のコマンドも増え、戦略面でもグレードアップ。シナリオは、「群雄の光芒」(1550年～)と「覇権の行方」(1600年～)の2本で構成。マルチエンディングを導入し、武将の身分や状況によって異なる7種類のエンディングが用意されている。

▲ウルフ・チーム☎03(5394)6601／SLG／PC98VM／12,800円(税別)／発売中

PCエンジンでJリーグを満喫

◉―フォーメーションサッカー on J LEAGUE

PCエンジン

登場する選手たちはモチロンすべて実名。プレイヤーはジーコやアルシンド、カズ、ラモスといった、スタープレイヤーたちを操作して、思い通りの試合運びができる。モードは、好きなチームを選び1試合のみゲームを楽しむ「プレシーズンマッチ」、Jリーグのフルシーズンをシミュレートする「Jリーグ戦」、東西5チームに分け、選りすぐりの選手でオールスターチームを作り試合を行う「オールスター戦」の3つ。分厚いディフェンスを突破してゴールを狙え！

▲ヒューマン／SPT／PCエンジン(HUカード)／6,500円(税別)／1月上旬

スピード感溢れる98用STG

◉―バーニング ドラゴン プラス

PC9801

スピード感と迫力で人気を集めた98専用の縦スクロールSTG『バーニング ドラゴン』が、さらにパワーアップ！　今回はふたり協力プレイが可能。自機も6種類に増え、攻撃バリエーションが広がった。各機ともスピードが異なり、5方向弾やナパームボム、連射型の貫通弾などタイプの異なる武器を搭載している。攻撃はますます派手になり爽快感もアップ。ステージクリアごとのCGも楽しめる。

▲ウィズ☎03(5688)1651／STG／PC98VX／9,700円(税別)／2月

●人気作第3弾は、異色の世界を舞台に新展開で登場

PC9801

アマランスIII

▲イベント時には、通常画面の上にオーバーラップして大きくグラフィックが展開される。印象的な演出が行える手法だ。

◀敵との対決がストーリーの縦糸ならば、横糸になるのがリアンとディンとの恋愛関係。深い信頼で結ばれたふたりの会話は要注目。

▼進行はターン制だが、アクションRPG特有の派手な画面演出は継承している。炎や爆風の炸裂で、爽快感を楽しんでほしい。

風雅システムの代表作となったRPGシリーズの第3作。主人公は、時空を渡り歩く青年リアンとエルフの少女ディンのふたりだ。彼らは、前作の闘いのあと、蒸気機関による交通網が発達した19世紀ヨーロッパ風の世界「惑星ロム」に転移し、平穏に暮らしていた。だが、突如現れた軍の装甲列車に、理由のわからないまま襲撃を受ける。背後に潜む敵との戦いを通じて、リアンとディンの信頼と愛、そして多数の仲間たちとの出会いや別れが描かれていく。

ストーリーの要所では、移動・戦闘の通常画面にオーバーラップするように、大きくビジュアルが描かれる。キャラクターやCGのデザインには、多数の人気アニメを手がけている「アニメアール」が参加し、見応えある画面を作り出している。

また、戦闘は、これまでのリアルタイム制から、タクティカル形式のターン制に変わり、アクションRPGが苦手なプレイヤーも気軽に楽しめるようになった。魔法の「気合い溜め」など新要素も採用され、システム面でもプレイしがいがある作品だ。

叙勲

シリーズものだが、前作を知らなくても十分楽しめる。

•DATA•

発売元：風雅システム
☎0764(29)6791
発売日：1月14日
価格：10,800円(税別)
メディア：FD（VX以降、HD対応）
要マウス、FM、MIDI音源対応

▲蒸気船と魔法が同居する異色の世界が今度の舞台。海に陸に、冒険が繰り広げられる。

RPG

●アメリカはもちろん日本でも大ヒ

T2ザ・アーケードゲーム

叙勲

アーケード版のおもしろさも忠実に移植されている。

•DATA•

発売元：アクレイムジャパン
発売日：2月下旬
価格：8,800円(税別)
メディア：ROM

●プレイヤーと主人公を分離！ 新

レヴァリィ いざない

OVAタッチの演出やストーリー展開を楽しむアクションRPG。舞台は魔法使いたちの種族が「レヴァリィ」と呼ばれ、迫害を受けている世界。主人公の少女・ティファナは、謎の男の襲撃により石化した父から魔法の杖を託され、レヴァリィとしての冒険に旅立つ。プレイヤーは、この杖に込められたティファナの父の意志として、彼女の冒険を導いていく。主人公とプレイヤーの立場を微妙に分けることで、主人公が知らない登場キャラクターの真意などをプレイヤーにだけ明かし、ドラマを見るときのようなハラハラする感覚を再現している。要所にはアニメ処理を交えたビジュアルシーンが挿入され、物語をさらに盛り上げる。

▲大いなる魔力と、父の意志が秘められたこの杖は、ティファナの導き手であり、ストーリーの要でもある。

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

現在スタッフの中では、福田氏が手掛けた曲のうちどれが最高かという評価がわかれている。福田氏を最高に評価している岩崎氏のお気に入りは〝エメラルドドラゴン〟という曲。はたして貴方の感想は？

ットしたガンSTGの決定版、MDに登場!!

MD

ゲームセンターならではの楽しみに、アップライト型筐体（立ったままでプレイする筐体）のゲームがある。そのなかでも人気があるのが『スティールガンナー』や『リーサルエンフォーサーズ』をはじめとするガンシューティングモノ。

この『T2……』1992年、映画の公開にあわせてゲームセンターに登場したガンSTG。当時、輸入モノのゲームとは思えないぐらいヒットした。ヒットした要因はいくつかあると思われるが、一番の要因は映画の雰囲気そのままのゲーム進行だろう。核戦争後の未来から始まり、サイバーダイン社の爆破、そしてラストのT-1000との死闘まで完璧にフォローしている。ここまで徹底している版権ものはめったにない。

アーケード版の大ヒットを受けて発売されるMD版は、アーケード版の完全移植というのがウリになっている。もちろん、2人同時プレイもOK。MD版の発売に合わせてゲームギア版も発売されるので、『T2』マニアはチェックを忘れないようにしたい。

◀ステージ１は、未来のロス・アンジェルス。描き込まれたT-800が目の前に迫ってくるシーンはなかなかの迫力。

▲ゲームセンターでここまで来れる人は、なかなかいないはず。

◀ちょっと頭を使わないと、T-1000を倒すことはできない。はたしてその方法は!?

STG

演出を試みた、アクションRPGの意欲作

PC9801

の魔水晶

▶宝箱の中に入っている魔法書やアイテムで呪文や装備を強化する。

▼ティファナの攻撃方法は魔法だけ。強力な魔法を捜すのがカギ。

▼冒険の途中出会うキャラと、パーティを組むこともある。仲間はコンピュータが操作する。

叙勲

アクションは易しく、ストーリー重視型だ。

•DATA•

発売元：ライトスタッフ
☎03(3772)5131
発売日：発売中
価　格：未定
メディア：FD（VX以降、HD対応）
要マウス
FM音源対応

RPG

成長要素のある対戦格闘ACT

◉—フラッシュハイダース

本体は異色の対戦型格闘アクションゲーム。選択可能なキャラは獣人族、魔法族、機械族から各３人の計９人で、それぞれ獣人族は獣人化できるなどの特徴がある。武闘大会の優勝をめざすアドバンスモードではお金と経験値をためることでキャラを成長させることも可能。好みのキャラをじっくり育ててデータを登録しておくこともでき、さらに登録したキャラを通常の対戦モードで使用することもできる。

▲ライトスタッフ／ACT／PCエンジン（SCD専用）／7800円（税別）／発売中

電脳空間で魚を飼育するSLG

◉—エルフィッシュ・ライト

『テトリス』の作者A・パジトノフの手による異色ソフト『エルフィッシュ』の簡略版がTOWNSに登場した。この『ライト』では、マーティへの対応のためオリジナル版から交配の要素などが省かれている。けれど実在・架空合わせて約400種類の魚たちのデータが用意されているため、電脳空間に作り上げた水槽の中を魚たちが泳ぐ姿を鑑賞する楽しみは、そのままに味わえる。なお、TOWNS専用のフル機能版も、６月ごろに発売が予定されている。

◀富士通☎03（3646）0008／ETC／TOWNS（マーティ対応）／6,800円（税別）／発売中

ファンタジーSLGの意欲作

◉—機装ルーガ

工画堂の『機装ルーガ』はシナリオ主導型のSLGで、各マップの勝利条件を満たしてシナリオを進行させる形式を取っている。システム面では、前方と左右に隣接する味方ユニットによる援護攻撃、技術改良や鉱石の入手による武具の強化といった要素を導入。また、キャラクターには成長がなく、武具によってのみキャラクターを強化することができるようになっている。新たなシステムに挑戦した意欲的な作品だ。

▲工画堂スタジオ／SLG／PCエンジン（SCD専用）／8,800円（税別）／発売中

THE FORE-SIGHT 新作ソフトレビュー

今月の評者

小峯徳司
パソコンからコンシューマーまで、すべてに目を光らせるマルチゲームライター。
TOKUJI KOMINE

榊涼介
作家にして本誌ライターもこなすSLGフリーク。秋葉原の生みの親としても知られる。
RYOSUKE SAKAKI

森田慶子
パソコンゲームにはまって丸10年。じっくり時間をかけて遊べるゲームを好む。
KEIKO MORITA

「本当におもしろいソフト」を選んで紹介していく新作ソフトレビュー。今月もソフトを買って泣かないために、レビュアーたちの言葉を聞いてみては?

PC9801

A.Ⅳ. A列車でいこうⅣ

「時」と力を合わせて、町づくり

『A.Ⅲ.』が登場したとき「これは環境ビデオならぬ環境ゲームだ」と言ったひとがいた。常に神経を張りつめて遊ぶアクションゲームとは反対側にあるゲーム。ある程度バランスを取ったら、なにもせずに、街が自然に育っていくのを眺めていられる。朝が来るとビジネスマンや観光客を載せた列車が走り始め、やがて日が暮れると、ビルや遊園地の明かりが華やかに灯る。季節の移り変りと共に、大地の色も変わっていく。さらに『A.Ⅳ.』では雨や雪が風景に変化をつける。それはいつまでもぼんやりと眺めていたい、心地好い風景だ。

人生は、あんまりあせっちゃいけない。世の中には、時間をかけなければどうにもならないことがある。怪我や病気ならひととおりの手当をして、生き物を育てるならこまめに世話をして、その後は「時」という偉大な力にゆだねるしかない。ゲームだからもちろん時間を短縮しているが、『A.Ⅳ.』を遊んでいると「時」の偉大さを感じさせらる。ビルが立ち並ぶ都心の街を作りたいと思っても、いきなりは作れない。プレイヤーにできるのは、鉄道やバス路線を整備し、資材を用意し、ときには人口増加の呼び水となる子会社をいくつか建てることぐらい。後は人が自然に集まり、街が育つのをじっと待つしかない。

『A.Ⅳ.』では、待ちがラクになるシステムが加わった。あらかじめ指定しておいた年月になれば時が止まる「中断タイマ」がそれ。環境を整えた後ディスプレイの前を離れていても、予定以上に時が進んでしまう心配がない。だから安心して、ほっとける。しばらく後に戻ってみると、ろくに家もない田舎だった駅前が立派な街に育っているのを見たときの、あの感慨……。

『A.Ⅳ.』は建物や乗り物のバリエーションもぐんと増え、街の個性も豊かになった。地下鉄や高架線、温泉宿や高層ホテル……「時」と力を合わせての我が町づくりがますます楽しくなったのである。(森)

▲▶田畑ばかりだった町がやがて高層ビルが並ぶ街に。『A.Ⅳ.』では成長した街に多少田畑が残るのがうれしい。

▲臨時列車も作れるようになった。駅や列車には自分で名がつけられるので、それぞれ、らしい名をつけたい。なおダイヤ設定の考え方が『A.Ⅲ.』と大幅に変わったので注意。

叙勲

より快適なプレイのためにはCPUパワーも要求される。

•DATA•
発売元:アートディンク ☎043(279)9392
発売日:発売中
価格:12,800円[税別]
メディア:FD(VX以降、HD対応)要マウス、FM、MIDI音源対応

SLG

アローン・イン・ザ・ダーク

速いマシンで遊んで欲しい

1993年、DOS/Vマシン周辺の動きがにわかに活発になった理由はいくつもあるけれど、そのひとつに「日本では考えられないすごいゲームが続々と登場したこと」がある。そして、この『アローン・イン・ザ・ザーク』も、すごいゲームの代表作である。

『アローン・イン・ザ・ダーク』は、まず登場キャラクターやアイテムがすべてポリゴンで描かれている点で「おっ」と目を引く。しかも、そのポリゴンで描かれたキャラクターが、妙に人間っぽく動くからビックリさせられる。はじめて『アローン・イン・ザ・ダーク』の画面を見たときは、「へえ、ポリゴンでこんなことができるのか!」と驚かされたもんである。セガの格闘ゲーム『バーチャファイター』のポリゴンで描かれた登場キャラクターと、そのリアルな動きに驚いている人が多いと思うが、『アローン・イン・ザ・ダーク』のすごさは、まさにそれと同じなのである。

また『アローン・イン・ザ・ダーク』には、音楽、効果音、画面のカット割り

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

シナリオ担当はオリジナルと同様に飯氏。パソコン版での話の流れをふまえて、PCユーザー向けにメッセージなどを改変している。オリジナルにはみられなかったギャグなどが盛り込まれているのもPCならでは。

決戦！ ドカポン王国IV 伝説の勇者たち

●DATA●
発売元：アスミック
発売日：発売中
価　格：8,900円［税別］
（マルチプレイヤー5対応）

▲キャラクターがある程度成長したら、仲間同士、容赦なくつぶしあったほうがおもしろいかも

決して遺恨を残さないように

できれば正月休み前に紹介しておくべきだった、と思うマルチプレイヤーゲーム。『スーパー桃太郎電鉄』的すごろくゲームと、RPG風の戦闘ゲームをミックスしたゲームで、ファミコンRPGを１度でもプレイしたことがある人間が３～４人集まったら、コレで遊ぶとおおいに盛り上がれるだろう。

プレイヤーキャラクターがサイコロの目にしたがって王国内を歩き回ると、お約束どおりモンスターが現れて、戦闘になる。モンスターを倒すと、経験値とお金が手に入り、規定の経験値になればファンファーレとともにキャラクターがレベルアップする。町にはボスモンスターがいて、そいつを倒して町を解放すると、町の統治者になり、税金を徴収できるようになる……。とまあこんな具合に、プレイヤーは町を解放しながら、レベルアップと金もうけを繰り返していく。

しかし、ゲームに参加しているプレイヤーは自分ひとりではない。ほかのプレイヤーがアイテムを使って進行を妨害してきたり、アイテムや財産を奪い取るべく直接攻撃をしかけてきたりする（もちろん、ほかのプレイヤーを襲うこともできる)。こうしてプレイヤー同士が掠奪合戦を繰り返すうちに状況はドロ沼化し、いつしか国の平和なんかそっちのけで、足の引っ張り合いに専念するようになってしまう。「ちきしょう、おぼえてろ！」「お前だけはゼッタイ許さん！」。そんなセリフが飛び交い、笑顔もだんだんひきつってくる。使用上の注意に「人間関係を壊さないように」と記されているのだが、おおげさな話ではない（笑)。低いレベルのプレイヤーが、強いレベルのプレイヤーをやっつける一発逆転の要素がほとんどないため、レベルの差が開くとつまらなくなるところに少々不満もあるが、ま、細かいことは気にしないってことで。(徳)

ゲーム好きの友達が多い人なら、ぜひ１本用意しよう。

TBL

▲ポリゴンで描かれたキャラがクネクネと人間っぽく動き、演技する様子を初めて見たときはショックを受けた。

の演出などを駆使した、プレイヤーをドキリとさせるための演出がふんだんに盛り込まれている。ドアを開けたらそこにモンスターが！　なんてシーンに出くわしたら、心臓が止まりそうになるぞ（本当)。謎解き関係はほとんどノーヒントだから苦労するし、モンスターとの戦闘はアクションゲームなので、ある程度の反射神経も要求される。かなり難度の高いゲームではあるけれど、おもしろさは保証する。

この『アローン・イン・ザ・ダーク』が、PC9801やFM-TOWNSなどの日本のマシンに移植されたのは、じつに歓迎すべきことだと思う。ただし、処理能力の遅いマシンを使ったのでは、ゲームとして楽しめず、魅力の半分も味わえない。すごいゲームはそれだけマシンパワーを必要とするのだ。遅いマシンでプレイして、「つまらん」などと判断しないでほしい。(徳)

速いマシンが必要ってのが日本ではネックになりそう。

●DATA●
発売元：アローマイクロテックス
☎03(3398)6361
発売日：発売中
価　格：12,800円［税別］
メディア：FD（HD専用）
PC9821、FM-TOWNS版も発売中

AVG

◉―読者が選ぶパソコンソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー / 発売日	価格 / ジャンル・機種	掲載ページ
1	三國志IV	光栄 2月26日	14,800円 SLG/PC98VM	ページ 156
2	英雄伝説III	日本ファルコム 発売中	12,800円 RPG/PC98VX	
3	A. IV.	アートディンク 発売中	12,800円 SLG/PC98VX	ページ 24
4	ルナティックドーン	アートディンク 発売中	10,800円 RPG/PC98VX	
5	卒業II -Neo Generation-	JHV 春	価格未定 SLG/PC98VX	ページ 155
6	ランスIV 教団の遺産	アリスソフト 発売中	7,500円 RPG/PC98VM	ページ 92
7	ドラゴンナイトIV	エ・ル・フ 発売中	12,800円 RPG/PC98VX	ページ 93
8	スレイヤーズ	バンプレスト 春	12,800円 RPG/PC98VM	ページ 157
9	ダンジョン・マスターII スカルキープ	ビクターエンタテインメント 発売中	12,800円 RPG/PC98VX,TOWNS	
10	プリンセスメーカー2	ガイナックス 発売中	14,800円 SLG/PC98VM,DOS/V	

※表中の価格はすべて税別

PC9801

レッスルエンジェル3

めざせ女子プロレス界の星!!

さて、『レッスルエンジェルス３』である。初めにこのゲームの感想を述べれば「とにかくハマる」。ゲームの背景となるのは女子プロレス界。プレイヤーはとある団体の経営者となって人材を集め、興業を行い、団体を大きくしてゆく。

経営型SLGの要素や、シンプルかつ奥が深い戦闘システムなど、特筆すべき点は多々あるが、このゲームの醍醐味は何といっても人材育成にある。はじめは所属選手がいないので、引退選手を訪ね「もう一度リングに立ってみませんか?」と誘ったり、「待遇は保証するからさあ……」と他団体から引っ張ってこなければならない。もちろん新人を募集することも可能だ。この人材がまた個性豊かなんだな。選手のパラメータは大きく分けて投げ技、関節技、打撃技、飛び技などの技術・技量を表す能力と、筋力、体力、回復力、素早さといった基礎体力を表す能力に分かれる。試合をするたびに各選手には"行動ポイント"が与えられるので、これを使って各能力を高めたり、新しい技を習得したりするわけだ。新しく入ってきた女のコを見るたびに「さて、このコはどんな選手に育てていこうかな?」と我ながらコーチ魂(!?)をかき立てられてしまう。

飛び技の能力を集中的に鍛え、ムーンサルトなど華麗な空中殺法を縦横に駆使するレスラーにするか、それとも投げ技を充実させ、ジャーマンスープレックスに(やけに)こだわるよ〜な選手を育成するか? 筆者がただ今凝っているのは恐怖の関節技軍団の育成。この方面の技量が高いコをスカウトしたり、能力が低いコも強引に鍛え、"○分○秒・サソリ固め"、"○分○秒・コブラツイスト"なんて試合結果が並ぶのをほくそえみながら眺めている。

なお、こうして育てた団体同士の対抗戦(＝対戦プレイ)も可能。プロレスファンはもとより、これまでプロレスに興味がなかった人にも安心してお勧めの作品だ。(榊)

▲試合はカードバトルの形式。投げ技、関節技などのうちひとつを選んで出す。写真は投げ技が決まったところ。コマ割りのアクション画面が楽しい。

▶選手データ。このコは投げ技と関節技を得意とする。期待の選手といえるがまだまだ鍛える余地あり。チャンピオンベルトをめざして日々是決戦である!!

•DATA•

発売元：グレイト
☎06(775)6296
発売日：発売中
価　格：7,800円[税別]
メディア：FD(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応

SLG

◉読者が選ぶSFCソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー / 発売日	価格 / ジャンル	ページ
1	ロマンシング サ・ガ2	スクウェア	9,900円	
		発売中	RPG	
2	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	9,600円	
		発売中	RPG	
3	ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂	9,800円	ページ 18
		1月21日	SLG	
4	ドラゴンクエストⅥ	エニックス	価格未定	
		発売日未定	RPG	
5	餓狼伝説2 新たなる闘い	タカラ	9,980円	
		発売中	ACT	
6	SDガンダムGX	バンダイ	9,800円	
		2月	SLG	
7	かまいたちの夜	チュンソフト	価格未定	
		5月	ETC	
8	ドラゴンボールZ 超武闘伝2	バンダイ	9,800円	
		発売中	ACT	
9	ガイア幻想記	エニックス	9,800円	
		発売中	RPG	
10	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	9,800円	ページ 163
		春予定	SLG	

※表中の価格はすべて税別

鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍

▼戦闘画面。敵戦車の装甲、火力に応じた作戦を立てよう。

▲小隊編成。敵を撃破すると搭乗員のレベルがアップ。エース搭乗員を大切に!!

手に汗握る戦車戦を再現!!

『鋼鉄の騎士２』は第二次大戦の北アフリカ戦線を舞台にした戦車戦シミュレーションだ。プレイヤーの立場はドイツ戦車隊の小隊長。最大10台までの戦車を率いて各地を転戦、乗員のスキルアップや新鋭戦車の補充を図りながら英軍の根拠地トブルクをめざす。

このゲームの魅力は、まずなんといっても戦車戦の持つ緊迫感を再現した点にある。敵戦車といつ、どのような形で遭遇するか? 自軍の戦車の火力や装甲は果たして敵戦車に通用するのか? 実際の搭乗員になったような手に汗握る展開を楽しむことができる。慣れないうちは警戒を怠って不意に自車の側面に敵戦車が殺到してくる、といった悪夢のような(!?)展開もしばしばだ。また、彼我の戦車の性能や特性を考えた作

叙勲
WWⅡドイツ戦車に思い入れのある方にお勧め。

•DATA•

発売元：アスミック
発売日：1月下旬
価　格：12,800円[税別]

レベルアサルト

「スターウォーズ」の世界へ！

半年以上前にリリース情報を聞いて以来、ずーっと楽しみに待っていた『レベルアサルト』がついに発売された。プレイした感想は「すごい」のひと言。プレイ中は興奮のしっぱなしで、ジョイスティックを握る手にマジで力が入るほどエキサイティングだ。それに、ゲームとゲームをつなぐビジュアルシーンに、映画「スターウォーズ」の取り込み映像が使われており、そのへんもいい（画質はかなり粗いけど）。『レベルアサルト』の名前を聞いたことがない人のために簡単に説明しておくと、このソフトは、ルーカスアーツが製作したIBM-PC用のCD-ROMソフトで、映画「スターウォーズ」の世界をゲーム化した作品だ。

「スターウォーズ」のゲームといえば、前号でも紹介した『Xウィング』が有名だが、『Xウィング』がフライトシミュレーション的緻密なおもしろさを持っているのに対し、『レベルアサルト』はアーケードゲーム風のテイストを持った、アクション主体のエンターテイメント作品に仕上がっている。

ゲームの内容としては、昔流行った『インターステラー』や『サンダーストーム』などのLDゲーム、最近では、メガCDの『シルフィード』のように、クオリティが高く、リアリティあふれるビジュアル（CG、アニメーションなど）で描かれた背景の上に、機体の絵や照準マーカーなど、ゲーム用の独立したグラフィックを重ね、背景とゲーム画面を融合させたタイプである。

とかくこの手のゲームは、背景のビジュアルとゲーム用のグラフィックとのギャップが大きく、「ビデオ映像にゲームキャラを取ってつけた」ような印象を受けることが多いが、『レベルアサルト』に関しては、そういった違和感はほとんど感じられない。このへんの作りのすばらしさを、日本のメーカーさんにおおいに見習ってもらいたいと思う。（徳）

◀ハンパじゃない難度の高さ。さすがにアメリカンゲームだ。

叙勲

CD-ROMドライブを買っても損しないかも⁉

•DATA•

発売元：マイクロマウス ☎03(3366)8778
メディア：CD-ROM 日本語解説書付属

STG

団

戦も必要になる。たとえば突撃砲は火力は高いが背後、左右の敵を射撃できないため、見晴らしのよい平地で戦車戦を行うと敵に死角にまわりこまれる恐れがある。だから障害物や建物の陰に潜んだ待ち伏せに使用する、といった具合。試行錯誤を繰り返しながら、歴戦の戦車隊長に成長して欲しい。

魅力その2としては、個々の乗員が成長するということ。戦闘後、敵撃破数に応じて叙勲や昇進が行われ、それとともに命中率、回避率、あるいは砲弾が命中した際の脱出確率（脱出に失敗すると戦死）がアップする。"適者生存"は戦場の掟といおうか、ベテランになればなるほど生き残りやすいわけ。戦闘を重ねるうちに戦車隊の中核というべきベテラン搭乗員が成長しているはずだ。

なお、このゲームではキャンペーンのほか、新たにシナリオコンストラクション機能がついている。これは搭乗員、戦車、そして戦場を選んでオリジナルシナリオを作るモードだ。さまざまなシチュエーションのシナリオをプレイできるのがマルだ。ともあれ、『鋼鉄の騎士2』、本格派ウォーシミュレーションと呼ぶにふさわしい作品だ。（榊）

SLG

オリビアのミステリー

絵の動くパズルが帰ってきた！

今では人々の記憶の彼方に追いやられてしまった感のあるファミコンディスクシステム。その当時は、ディスクカードの書き換え料金500円で、新しいソフトが手に入った。これに対して最近のスーパーファミコンソフトの定価は1万円近いものばかり。この5年間のテレビゲームの価格の変化には驚かされるばかりだ（技術はともかく、内容的にはそれほど進歩してないと思うんだけどなあ……）。

さて、ディスクシステム用ソフトの中で、私が大好きだった作品のひとつに『きね子』というパズルゲームがあった（1986年の作品）。アニメーションしている絵を16〜48個のピースに分割し、それを完成させるという、コンピュータならではのパズルゲームで、静止画を完成させるパズルと違い、ピースの絵がたえず動いているため、目の回るような（本当に目が回ってしまう絵柄もあった）難しさを持ったパズルゲームだった。しかし難しいからこそ、ピースをじっくり観察し、置く場所を考える時間の充実度が高く、完成させた瞬間の喜びも大きいわけで、だからこそ私は『きね子』に熱中した。だが、この『きね子』は、2作品が発表されただけで姿を消してしまい（ディスクシステムそのものがいつの間にか自然消滅してしまったこともあるが……）、私はずいぶん残念に思っていた。

『オリビアのミステリー』は、この『きね子』と同じシステムのパズルゲームである。『きね子』シリーズにハマった私としては、この作品を放っておくわけにはいかない。さっそくサンプルをプレイしてみたところ、そのまま5時間、飲まず食わずでプレイにハマってしまった。ほとんどサルである（笑）。まあ、それほどこのパズルが楽しいということだ。パズルの絵柄がいまいち私の好みにマッチしないのだが、パズルのおもしろさとは無関係なので、とくに問題とは思っていない。パズルが好きなら、ぜひプレイすることをおすすめする。（徳）

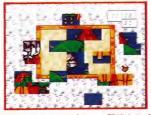
▲ピースをよく観察して、隣接するピースを見つけ出しながら組み上げる。

叙勲

知的娯楽に飢えている人にぜひ遊んでもらいたい。

•DATA•

発売元：アルトロン
発売日：発売中
価　格：9,800円[税別]

PZL

ウルティマ　アンダーワールド

やりたい放題、し放題の冒険へ!

わたしが初めてプレイしたコンピューターRPGはウルティマだった。当時のウルティマは、キャラクターもモンスターも画面の中でごくごく小さく、ほとんどただの記号だった。それがどうだろう。『ウルティマ　アンダーワールド』では画面は自分の視線そのまま。ガサゴソ物音に気づいて振り向けば、モンスターが迫る。慌てて武器を振るえば、自分の腕が目の前で斧を振るって、モンスターを叩きのめすのが見える。うーん、思えば遠く来たもんだ、と。

しかし、これが宣伝文句のようにバーチャルリアリティかと言うと、そうは感じない。確かに視野はそうかもしれない。だが、しょせん操作はマウス。実際に斧の重みを感じたり、モンスターを切る時の手応えがあるわけではない。目と体がばらばらだから、しばしば壁にぶつかったり、向きを変えるのに悩み、自分がひどく不器用になった気がする。やはり自分自身がダンジョンを冒険している感覚とはちょっとちがう。ロボットに乗りこんで、操作しながら進んでいるといったほうがいい。

にも拘わらず、はまる。それはたとえ動きがもどかしくはあっても、自由にやりたいことができるからだ。それがコマンド選択のゲームとはちがう。手に入れたアイテムをどんな使い方をしたってかまわない。ドクロも、敵にぶつければ武器になる。武器にはならない壊れた剣も、扉を壊すのに使えるかもしれない。ダンジョン内で出会った相手と仲良くなり情報を得ようと、いきなり切りつけて敵に回そうと、それはプレイヤーの勝手。つぎはどんなことをやってやろうかとワクワクする。

コンピュータゲームはえてして制作者が用意している解答を見つけ出すパズルになりがちだが、このゲームは違う。制作者が想像もしなかった行動をプレイヤーが創造できる。ようやくプレイヤーは制作者の掌の上から脱出できたのだ。(森)

▲▶迫るモンスターに、武器を振るって立ち向かうも、手近のものをぶつけて逃げ出すも、プレイヤーの自由。オートマップに自由にメモを加えていけるのもうれしい。

高いバーチャルリアリティ性は、必見の価値アリ。

•DATA•

発売元：EAビクター
☎03 (5410) 3100
発売日：発売中
価　格：12,800円（税別）
メディア：FD（PC9821）
CD-ROM（TOWNS）
要マウス　FM音源対応
サウンドブラスター対応

RPG

◉—読者が選ぶMDソフト前人気ランキング

順位	タイトル	メーカー／発売日	価格／ジャンル
1	V.R.	セガ 3月	価格未定 SPT
2	ファンタシースター〜千年紀の終りに〜	セガ 発売中	8,800円 RPG
3	ラングリッサーⅡ	メサイヤ 発売日未定	価格未定 SLG
4	龍虎の拳	セガ 1月14日	8,800円 ACT
5	夢見館の物語	セガ 発売中	7,800円 AVG/CD
6	ロードス島戦記	セガ 3月	7,800円 RPG/CD
7	うる星やつら　ディア　マイ　フレンズ	ゲーム アーツ 発売日未定	7,800円 AVG/CD
8	パノラマコットン	サクセス 発売日未定	価格未定 STG
9	イース・マスク・オブ・ザ・サン（イースⅣ）	セガ 発売日未定	価格未定 RPG/CD
10	ベア・ナックルIII	セガ 3月	価格未定 ACT

ページ 164

※表中の価格はすべて税別

リーサルエンフォーサーズ

思わず真剣になるガンファイト

ファミコンのパッドのボタンがまだ四角だった頃、オプションとして光線銃が販売されていた。世間の評判はイマイチだったが、私は『ワイルドガン』『ダックハント』といった光線銃用のソフトでかなり遊んだ。ただの光線銃、プラスチック製の撃鉄がたてるカチンカチンという安っぽい音が耳障りで、どうしようもなかった。

あれから約10年、ひさしぶりにハマりがいのある光線銃ソフトが登場した。コナミの『リーサルエンフォーサーズ』である。今回、私がプレイしたのはMEGA-CD版だが、これ以外にもメガドラのカートリッジ版やSFC版なども発売されるそうだ。同梱されている光線銃は、アーケードゲームで使用されているものと見た目は同じだが、かなり軽くなり、オモチャっぽくなっている。でも、持った感じは決して悪くない。水色のカラーがダサダサだと思う人は、自分で塗りかえればいい。

ゲームのほうは、銀行強盗やハイジャック犯人どもを次々と撃ち殺ししていくという、単純明快な内容だが、プレイを始めると、これがけっこう真剣になってしまう。物陰からバッと出現する敵をすばやく撃つ。神経をとぎすまし、ちょっとした動きも見逃さず引き金を引く。一瞬も気が抜けない緊張感にドキドキしながら、敵を一発でしとめた瞬間に感じる「オレってカッコいい!」という自己陶酔。この感覚を味わったら、もうこのゲームのとりこである。

もちろんアーケード版に比べると、細かい部分がかなり割愛されているし、画面も粗いが、ゲームの楽しさは充分に移植されている。また、無駄弾を撃つ（命中率が低い）とステージクリア

エルフィッシュライト

気分転換に最適のソフト

昨年、注目を集めたIBM-PC用ソフト『エルフィッシュ』。ユーザーがデザインした水槽の中に美しい熱帯魚を放し、泳ぐ姿を鑑賞するという、アクアリウム・シミュレーションだ。熱帯魚の動きは256ものアニメーションパターンで表現され、まるで本物の熱帯魚のようなリアルさでモニタの中を泳ぎ回る。スクリーンセーバーの類で、真横を向いた魚の絵がスースーッと泳ぐ（というより横滑りする）ものをときどき見かけるけれど、そんなものとは比較にならないほど『エルフィッシュ』の魚はホンモノっぽい。使っていないマシンで『エルフィッシュ』を起動しておいて、仕事に疲れたらモニタの中の魚たちをぼんやりとながめて気分転換……。それが都会に暮らすパソコンユーザーのオシャレってもんだ（笑）。

さて、TOWNS版の『エルフィッシュ ライト』は、IBM-PC版の機能縮小版で、魚を進化させたり、交配させたりする機能や、スクリーンセーバー機能などが削除されている。この世に絶対存在しないような奇妙な魚を作って楽しむのが『エルフィッシュ』の魅力のひとつだったので、進化や交配の機能を削られたのは残念だが、TOWNS版にはあらかじめ400種類もの魚が用意されているので、魚のバリエーションに困ることはない。また、400種類の魚のうち、200種類はエンゼルフィッシュやアロワナといった実在の魚で、それらについては解説や学名が表示される図鑑的な機能がついている。この機能はTOWNS版ならではの、すばらしい機能だと思う。

IBM-PCもTOWNS版もそうだが、『エルフィッシュ』の最大の弱点は、単独で動作させるしかできないことだと思う。この手の環境ソフトは、常に眺めているべき性質のものではない。マルチタスクで画面の端に小さく表示しておいて必要なときに拡大するとか、スイッチひとつでアプリの画面から水槽画面にパッと切り替わるとか、そういう使い方ができないもんかと思うのだが。（徳）

▶「熱帯魚は飼ってみたいけど、世話が面倒」という人には、まさにうってつけのソフト。水槽を掃除する手間も、魚が飢え死にする心配もない。ものすごく高価な魚を飼うことだってできる。

▲釣った魚についての解説が表示されるので、使っているうちに魚博士になれるかもしれない。
▶水槽内のコーディネイトは自由自在。水槽や置き物などを好きなように配置できる。

叙勲

都会暮らしで心が渇いている人にぜひ贈りたいソフト。

●DATA●

発売元：富士通
☎03(3646)0816
発売日：発売中
価　格：7,800円（税別）
メディア：CD-ROM（マーティ対応）　マウス、ジョイパッド対応

SLG

▲銃を持って画面の中の犯人と戦う。これはれっきとしたバーチャルリアリティである。だから普通のゲームよりアツくなるのだ。

できないようになっているので、とにかく弾を撃ちまくりたいとう過激な人は楽しくないかもしれない（笑）。なおこのゲームは、14インチくらいの画面ではターゲットが小さいので、大画面のモニタでプレイしたほうがより快適に遊べるだろう。（徳）

叙勲

安全かつ有効なストレス発散の道具だと思うな。

●DATA●

発売元：コナミ
発売日：発売中
価　格：9,800円（税別）
メディア：CD-ROM（銃一丁同梱）

STG

◉―読者が選ぶPCエンジンソフトランキング

順位	タイトル	メーカー／発売日	価格／ジャンル	ページ
1	エメラルド ドラゴン	NEC HE 1月28日	7,800円 RPG・SCD	17
2	イースⅣ The Dawn of YS	ハドソン 発売中	7,800円 RPG・SCD	
3	ぷよぷよCD	NECアベニュー 発売日未定	5,600円 PZL・SCD	
4	3×3EYES ～三只眼變成～	NEC HE 夏予定	価格未定 AVG・SCD	
5	女神天国 ～MEGAMI PARADISE～	NEC HE 春予定	価格未定 RPG・SCD	
6	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム 2月	価格未定 RPG・SCD	166
7	モンスターメーカー ～闇の竜騎士～	NECアベニュー 2月	7,800円 RPG・SCD	
8	餓狼伝説SPECIAL	ハドソン 発売日未定	価格未定 ACT・SCD・AC	
9	フラッシュハイダース	ライトスタッフ 発売中	7,800円 ACT・SCD	23
10	餓狼伝説2	ハドソン 3月12日	6,900円 ACT・SCD・AC	167

※表中の価格はすべて税別

1994年CD-ROMでパソコンがますます

●このページを使用している画面写真のタイトルとメーカー(上から順に)
「PINKS」
ドライ・アイス
「ZAPPINK」
KUKI
「カバーガールズ1」
イエローボックス

'94年、コンピュータに大きな異変が起ころうとしている!?
膨大な記憶容量で、実写取り込みによる動画データ供給を可能にしたメディア=CD-ROM。
その実態はかつてなかったような、新たなるアダルトメディア誕生の可能性を予感させる。
コンピュータによるHの現状と可能性を、電撃王編集部が厳選したソフト群から検証していく。

話題のHCD-ROMだけど、ホントに売れてるの？　ドライブを持たないビンボー(ほっといてくれ)パソコンユーザーの素朴な疑問に応えるべく、日本一の電脳都市・秋葉原でショップ取材を敢行することにした。CD-ROMならやっぱりココだな、というわけで人気ショップ

ソフマップで聞く！

本当に流行ってんの？ HなCD-ROM

「世界でいちばん安さを誇る､品数豊富」というノリのいいラップ・ミュージックでおなじみ、大阪日本橋から秋葉原、新宿までと、電脳都市完全征服の野望に燃える人気パソコンショップソフマップ。なかでもMAC、MIDI専門の秋葉原17号店のMAC CD-ROMソフトの品揃えは、名実ともにナンバーワンだ。もちろんHモノも多いハズ。さっそく取材を申し込んだところ、朝からお客で混み合う忙しい店内で、Hソフトについての質問に快く答えてくれた。担当の大和田さん、御協力ありがとうございました。

で、いきなりですが、ホントに売れてます？

「はい、17号店は昨年10月からですが、だいたい同じ時期からソフトの種類も増え、注目されてきています。」ナルホド、流行っているのは本当のようだ。どんなお客が買うのだろう？

「うちの場合､わりと高めなほうですね。30代のビジネスユーザーが中心です。」

さて気になるのは売れ筋のラインナップだ。

「うちではメジャーな商品を中心に揃えています。話題作や人気作は売り切れることもありますが。現在(注、取材日は'93年12月)いちばんの売れ線は『MainA』。注目の一本といえば、『めざせ！AV監督』ですね。これは他媒体からの流用データの多い今までのAVモノとは違って、この作品用に撮影された映像も入っているんです。これから人気のでてくるのはこういうタイプでしょう。」珍品掘出しモノとか違法なモノとかは、さすがに置いてないらしい（アタリマエ)。いろいろ話題になった『Yellows』も、諸般事情で置いていないとのこと。また輸入ものは最近税関のチェックがきびしい。とはいえ、個別に輸入禁止のタイトルはないそうだ。使用意図のわかりづらいユーティリティソフトも誤解されてよくひっかかるらしい。

ところで売れるソフトの条件とは？

「やはりパッケージの良いもの､それから価格ですね。いかにもHといったパッケージのものでも抵抗はないようです。書籍とくらべてCD-ROMは買いやすいのかも。」

最後に大和田さんはどれがお好き？

「身近にソフトがあふれていますが､私個人は手を出していません。もちろん私もMACユーザーですが。」これはどうも失礼しました。

▲『ManiA』30数名のAVギャル、動画30本以上の魅力。

◀『緊縛美』モノトーンで不思議な世界。美術的な個性派H。

ソフマップが勧める5本

1	ManiA 12800円　メディアカイト
2	めざせ！AV監督 憂木瞳でしてみませんか？ 13800円　ケイネットワーク
3	緊縛美 11800円　エイブイテック
4	The　なむ 6480円　ニックマルチメディア
5	SECRET MAGAZIN Vol.3 9800円　TMA

協力／ソフマップ秋葉原17号店

注目されるハイパーエロメディア?

ソフマップでの取材にもあるように、最近巷で話題となっている新しいアダルトソフト媒介(メディア)がCD-ROMだ。もちろんアダルトソフト以外のCD-ROMも数多いし、MACばかりがCD-ROM利用パソコンではない。しかし、CD-ROM専門店の商品の中心はMAC用であり、話題の中心にはアダルトソフトが常にある。

MACのCD-ROMが一般の話題として登場するきっかけになったソフトのひとつに『Yellows』がある。もともと書籍の写真集として発売の予定だった作品が、ヘア処理の問題で発売中止となり、それがCD-ROMで復活……というのだからインパクトがちがう。CD-ROMは自由なHの発表の場という印象を与えたといってもよい。海外のアダルトソフトの情報も入ってくる。なにやら無修正でスゴクいやらしいらしい。それにMACの持つイメージ、おしゃれな業界人のパソコン。コイツはいい。というわけでソフトに対する客側からの注目度は上がってきた。あとは生産側、ソフト開発が盛り上がってくればよい。

ここでMACの大きな武器がクローズアップされる。標準サポートの動画ソフト、『Q uick Time』(QT)がその武器だ。

このソフト、とにかく融通がきくのだ。Hの最中の女の子の胸が揺れてるシーンがあったとする。動作がトロいMACや、馬鹿っ速いMACを使ったときに、乳揺れがスロー再生や早送りになってしまったら興醒めだ。ところが、QTだったら、どんなMACを使おうと、全体のペースはもとのままで再生してくれるのだ。これは気分が大事なHソフトには絶対必要な仕様だ。もっとも、遅いマシンだと動きが少々ギクシャクはする。色数も、システムの現在のものに合わせてくれる。フルカラーデータも、32000色や256色に自動で減色してくれるわけだ。つまり「色が出てCD-ROMドライブがつながってるるMACなら、大抵再生できる」というわけなのだ。お手軽マウス操作ソフト作成ツールの『ハイパーカード』との相性もいいから、大層なプログラムなしでもHソフトが作れてしまう。こういった事情で、MACの実写系Hソフトは隆盛を極めまくってるのだ。しかし。

お手軽に作れることでHソフトはドンドン制作される。まことにけっこうと言いたいところだが、はてユーザーの満足を満たすソフトは多いのか? Hの無法地帯を求めた人の満足は、今や得られることはない。メジャー化と同時に新鮮さも薄れる。HCD-ROM文化に求められているのは作品のレベルアップと、それ以上にHメディアにユーザーが何を期待するかにもある。

◀日本人女性の体型を記録した話題の写真集『Yellows』。

悲劇のエロ野郎日記 私はボッタクられた?

青年失業家J(29)は愛に飢えていた。その時、ショップで出会ってしまったのだ、『上村ケイのセクシー・リゾート』TOWNS版に。これが噂に聞くCD-ROMってヤツか! Jはいやらしくも魅惑でカゲキなグラフィックを期待しつつマウスを握り……が、「だまされた!!」荒っぽい画面に、3人のギャルが登場するも、脱ぐのは上村ケイだけ。実写だけど、アニメするでなし、しゃべるワケでなし。くだらないワリに妙にムズいクイズゲームだった。正解のごほうびは写真のアップ、ついでにアラもモザイクも拡大……ばかぁ。実はこれPC98版の移植もの。CD-ROM=マルチメディアと思い込み、勝手に期待すんな。というわけで、続編の『セクシー・テレフォン』も買おう。

◀これが噂の「セクシー・テレフォン」だ!

ソフ倫、Hソフト規制の現状

アダルトソフトをプレイする者には、決して避ける事のできないソフ倫の壁。その実態に迫ってみよう。

ソフ倫とは、なにをするところ?

コンピュータソフトウェア倫理構造、通称ソフ倫とよばれる組織があることはご存知かと思う。ショップの18禁ソフトの棚に並んでいるソフトのパッケージに、丸くきらきらと光るシールの発行元である。一般ソフトとアダルトソフトを区別する基準ともなっているあのシールだ。

このソフ倫を構成しているメンバーは、いわゆる美少女系ソフトハウスである。正直な話、ソフ倫設立の目的は、会員会社が官憲による法的規制を受けないように、自主規制をしよう、というものである。もちろん、会員内の紳士協定だから、ソフ倫自体には、法的強制力はまったくない。規制違反を犯しても、一般流通の禁止を流通業界へ要請するということしかできない。流通はソフ倫の要請を尊重し、結果的に、ソフ倫は実効性の高い組織として機能している。

実務的に、ソフ倫がおこなっていることはふたつある。まずは、倫理規制の制定。販売対象者の年齢、18歳以上、15歳以上などに応じて、好ましくなく、禁止されるべき表現基準を定めること。つぎに、販売ソフトの審査。会員となった会社から、美少女ソフトであろうとなかろうとサンプル画面を提出させる。そして、倫理規定に照して、過激で不適切な部分があれば、修正依頼をし、規定に沿うような作品にしてもらう。これを経て認可されたものだけに、市場に出る資格を与えるわけだ。

さらに、会員以外のメーカーの作品に対しても、情報収集を怠らない。そのうえで、ソフ倫がソフト内容を不適切と判断すれば、流通に対し取り扱い停止を呼びかけることがある。危ないソフトは、すべて管理下に置かなければ、業界全体の法規制化を招く可能性もある。そんな事態になれば、もともとは紳士協定に基盤があるために、機構事態の存続にも影響を及ぼしかねないからだ。

さて、ソフ倫の要である倫理規定は、ビデオの倫理委員会の規定を範として作られている。このビデ倫の規定は、すでに有名無実化している、との話もある。実際、各AVメーカーでは、規定の網の目をくぐりぬけられるような映像手法がとられており、かなりきわどい映像まで規制を逃れているのだ。膨大な映像ソフトを持つAVメーカーには、ソフト資産をそのまま活かせるパソコン用CD-ROMは魅力的な市場であり、実際に参入も始まっている。近いうちに、AVメーカーが、テクニックを駆使し、ソフ倫の規定をも有名無実化してしまうかもしれない。ヘアヌードも事実上解禁の様相を呈しているし、そうなるのも、時代の必然か。

(倫理観のない関係者O)

これだけは知っておきたい 必見CD-ROM エッチ40

現在、国内で発売されているCD-ROMソフトは、FM-TOWNSとマッキントッシュが、そのほとんどのシェアを誇る。今回は、その中から現在発売されているもので注目度の高いものと新作ソフトを中心に『電撃王』編集部が厳選した40タイトルを紹介しよう。

今回のこのカタログは、静止画、動画を問わず、すべて実写を取り込んだCD-ROMソフトのみを対象として紹介している。基本的には、18禁ソフトをメインに取り上げているが、18禁ソフト以外にも、いわゆるヘアーヌードなどの写真集ソフトやアイドルものについても『電撃王』スタッフが独断で「お前、これはスケベちゃうんかっ！」と判断したものについても紹介している。一般的にみると多少エッチ度が低いと思われるソフトも含まれているが、各ゲームのエッチ度やゲーム性については、編集部の評価表を参考にして欲しい。

▶各ソフトはそれぞれH（エッチ）度、ゲーム性、コストパフォーマンスの3項目を3段階で評価。

H	★★★
ゲーム	★★★
P/C	★★★

キミもイジリーになれる！ ギルガメッシュNIGHT SUPER DELUXE CD-ROM

●アスク☎03(3267)6866／マッキントッシュ／8,800円［税別］一般

テレビ東京人気番組。土曜深夜のいろいろな意味でもお友達として、下は小学生から上はお年寄りまで幅広い支持を受けている、あの“ギルガメ”がマッキントッシュCD-ROMに凝縮された。元祖Tバックアイドル飯島愛や、巨乳アイドル・フーミンを世に送りだし、一大ブームメントを巻き起こしたボルテージの高さそのままのファン必見のCD-ROMだ。気になる内容は、おなじみの面々が繰り広げる番組名場面……イジリー岡田のコントや飯島愛のTバックシーンなどをリミックスしたものを中心に、さらに追加収録までされている豪華版。“バーチャル夜食バンザイ！憂木瞳スペシャル”や“ヴァーチャル治療院”では、自らがイジリーとなって、裸エプロンの憂木瞳に調味料を取りに行かせたり治療と称して全裸にタッチできる大サービスぶり。

その他にも、CGをうまく取り入れた、ルーレットや福袋など、楽しいミニゲームもいっぱい！ Giri Giri Girlsやなぎら健壱など人気出演者も総登場！ と、とにかくいたれりつくせりの内容。たっぷり堪能すべし！

H	★
ゲーム	★
P/C	★★★

◀イジリー岡田犬のピンボール。ミニゲームもいろいろあるぞ。

◀ギルガメ出演者総登場。司会の岩ちゃんやフーミンほか飯島愛、イジリーなど、にぎやかだ。

▶フーミンが歌に合わせて踊る。ファンには、たまらない。

女子高生 少女発熱
CD-ROM for FM TOWNS
©白夜書房 1993
All Right Reserved

白夜書房発、TOWNSオリジナル!

女子高生少女発熱

●白夜書房 MEGA Romance☎03(5950)5101/FM-TOWNS/12,800円[税込]

FM-TOWNSの実写取り込みソフトといえば、数年前までは天体SLGを始め、教育ソフトが有名だった。そんな時代のハイパーメディアおやじが見たら、時の流れに身をゆだねながら感涙にむせび泣く、TOWNS初の実写取り込みオリジナルHゲームがついに登場した。しかも天下のHクリエイト軍団白夜書房のCDメディア進出第1弾ということで、いやが応にも総力を結集してしまった、いかがわしさ付き。

3種類のモードには、「スーパー写真塾」の表紙・巻頭を飾った12人の女子高生の中から好きな娘を選んで、さまざまなH水着姿が見られる"女子高生モデルカタログ"をはじめ、昨今話題のイメージプレイさながらに、カメラマンやスタイリスト、編集者の立場で女子高生モデルとのHな(脱がせながらの)やりとりが楽しめる、"恋のポートレート大作戦"、局部に対応したパッド操作で臨場感あふれるHが楽しめる"バーチャル・レディー"など盛りだくさん。もちろん、そのすべてがCD音源による生声でリアルに反応してくれる気の使いようだ。

H	★★
ゲーム	★★★
P/C	★★

◀質の高い女子高生モデルは、「スーパー写真塾」の歴史と蓄積を感じる。

◀女の子は全部で4人。性格を考えて巧みな会話で脱がせていくのだ。

◀謎のヴァーチャル秘密兵器、KMCパッド対応。詳しくはページ42参照。

ハイパーHメディアに俺からも一言

宅　八郎

ゲームのリアルさは画面という2次元に限定されたものを、脳味噌で3次元に置き換えたときに感じる。初めから実物に近いと、かえってまがいものを感じてしまう。

アダルト向けのCD-ROMというと、写真集を取り込んだようなものものが多いですね。パソコンでしか見られない独自なもの、というのは少ないですよね。だから、まだちょっと、そそられないです(笑)。例えるなら、いまはまだ、アダルトビデオの創草期の作品に似てる感じかな。ムリしてピンク映画的に撮っていて、陳腐さが目立った頃の。その後、女優へのインタビューなど、村西監督的手法とでもいうのも現われてきた。それで初めて、アダルトビデオというメディアの完成となったわけです。AVは映画ではなく、やはりビデオだった。ストーリーよりもドキュメンタリー性の重要さがわかった。

このピンク映画とAVの関係は、メディアが変質した時、同じ素材を持ち込むとどうなるか、といういい例だと思うんです。パソコンでのアダルトものは、今はまだ、枕元で見るのが困難な『写真集』でしかないんですよ。

写真取り込みというのも、どうですかね。リアルさを突き詰めていったときに、実物に近ければリアルかっていうと、必ずしもそういうわけではないんです。デフォルメされたアニメ調の絵のほうが、すごくいやらしいこともあるでしょう。実感度もそうです。画面上のものをパッドで操作するとき、バーチャルリアリティ性は非常に高いんです。ボタンや十字キーだけでも、まるで本物のようだって感じるものがあるのは、おそらく、制限されたなかでやっているからこそなんです。

つまり、ゲームでのリアルさは、画面という2次元に限定されたものを、脳味噌のなかで3次元に置き換えたときに感じるわけです。だから、初めから実物に近いと、とくに手に触れられる3次元のものだと、実物とのギャップが目立ってくるんです。なかには、女性器を模したシリコンを使ったものまであるらしいですが、それだとイメージを本物に置き換る前に、マガイものを感じてしまうんですよ。『ダミーオスカー』みたいなものが作れるならばいいですけど。それには、現代の科学を越えたものが必要になってくるわけです。『ダミーオスカー』への道は、まだまだ遠すぎる(笑)。だからコンピュータとHの今後の可能性は、まだ2次元の3次元的な展開にあるような気がします。そのなかで想像もつかないようなものに、発展をしていく可能性があるんじゃないかな。初めて、『ブロックくずし』が出てきた頃、誰も『ストII』や『ドラクエ』なんて、想像もできなかった。予想もつかない展開をしたからこそ、ヒットしたんです。パソコンでのHにも、同じことがいえるんじゃないですか。(談)

●たく　はちろう　おたく評論家としてデビュー。TV・雑誌にメディアを問わず活躍。最近は『噂の真相』誌に連載中の「業界恐怖新聞」で、関係者一同に恐れらる。

SECRE VOL.7

●グラムス インタラクティブ ラボ ☎03(3279)0150／マッキントッシュ、FMTOWNS／各9,800円［税別］

オリジナル写真集が作れる！

プロカメラマンの撮影によるセクシーアイドルたちの写真を使い、ディスプレイ上で、世界にたったひとつのオリジナル写真集を作り上げるソフト。編集機能が充実しており、写真の拡大縮小から切り抜き、文字の書き込みまで、大抵のことはできる。現在、細川ふみえ、かとうれいこ、千葉麗子など第7弾まで発売中だ。(一般)

H	★
ゲーム	★★★
P/C	★★★

▲100枚以上の写真から、使いたいものをピックアップできる。

女子高生写真館

●ニック マルチメディア☎03(5330)3090／マッキントッシュ／5,980円［税込］

ピチピチ女子高生30人！

けっこうイイ。現役女子高生を撮りまくる男、園田俊明が厳選した30人の美少女の写真集。セーラー服から水着に、おっとTバックに、あらあら入浴も。製版用スキャナーで取り込んだという高画質がピチピチの肌をみずみずしく再現。データもしっかり、まどろっこしさもほどほどで、オジサン気に入っちゃったな～の1本。

H	★
ゲーム	
P/C	★★★

▲すべて本物なだけに、"ブルセラ"ファンにはこたえられないところ。

Hip555

●風雅書房☎03(3351)7071／マッキントッシュ／9,800円［税別］

徹底的にオシリにこだわる

とにかくオシリだらけ、オシリだけ。あやしい、かわいい、など、5種類のメニューにそれぞれ写真と動画が収録されている。顔は一切出てこないので、ちょっとイライラさせられる反面、想像力を掻き立てられる。それぞれのオシリの持ち主の年齢や職業のデータなんかがついてれば最高だったのだが…。こだわりの1本。

H	★
ゲーム	
P/C	★

▲ほかには目もくれず、文字どおりおしり一筋の画面。

Qutie Queen

●クリスタル映像☎03(5994)3601／マッキントッシュ／12,800円［税別］

バイブでAV女優と遊ぼう

AVの大手メーカーの秀作。ウラウザモードでは10人の女優のプロフィールとムービーを楽しめる。わりと最近活躍している女の子が多いのがヨイ。バイブモードでは3種類のバイブを操って、女優さんを悦ばせる。こちらは2人から選択可能。操作性よし、動きも滑らかで、おススメできる1本だ。

H	★★
ゲーム	★★
P/C	★★★

▲選んだバイブの価格まで表示。高いのが有効とは限らないのだ。

X指定投稿塾

モーテルの消し忘れビデオやAVの撮影現場といった映像から、一般からの盗み撮り投稿ビデオまでが、動画で収録されている。

●Color Factory☎011(786)8465／マッキントッシュ／9,800円［税別］

スーパーモデルVol.1

ブロンドモデルを撮影したフォトを収録。写真を見る際にカメラのシャッターをクリックするなど、カメラマンの気分を盛り上げている。

●トランス ペガサスリミテッド☎03(3461)6999／マッキントッシュ／9,800円［税別］

カバーガールズVol.1

ブロンド美人など外人モデル3人のフォト150点を収録。かなりキワドいポーズの写真も多いが、当然ながら、すべてボカシが入っている。

●イエローボックス ☎03(3440)1287／マッキントッシュ／3,900円［税別］

スコラCD-ROM Vol.1

細川ふみえ、藤崎仁美など人気セクシーアイドル5人のフォトと動画を収録。人気タレントが続々登場するぶん、H度はやや低め。

●キングレコード☎03(3945)2122／マッキントッシュ／12,000円［税込］

CRYCA

CGで描かれた2つの記号の組合せを探しだし、6種類のミニゲームを攻略すると、普通の女の子たちのヌードを収めた動画が再生される。

●オルセン☎03(3409)1013／マッキントッシュ／12,800円［税込］

ザ・ハンティング・アイ カタログ

盗撮もののAVソフト『ザ・ハンティング・アイ』シリーズから、女子更衣室潜入などのオイシイ場面を選りすぐって動画で収録している。

●ソフトハウス ワイ☎03(3408)2501／マッキントッシュ／12,800円［税別］

●MAC えっちCD-ROM 仕掛人 椿三四郎見参

『電撃王』誌上にも度々登場するエッチCD-ROMソフト『ダッチROM』の製作者がついに登場!

まいどおおきに! 腰の低い浪速商人の椿三四郎(29才)です。マックの前でもみ手をしながらプログラミングをしております。どうして、こんなに腰が低いかと申しますと、多分私は、皆さんより、コンピュータ歴が浅いと思うからです。つまり、私はコンピュータ道においては、皆さんの後輩にあたるわけです。マックというコンピュータに出会ったのは、ちょうど2年位前のことです。それまでは、コンピュータアレルギーで、マックといえばマクドナルドというような人間でした。そんな私が、12月のある日、ソフマップに行ってマッキントッシュのFXを4年ローンで買いました(わびしー)。買ってみたものの、インストールもうまくいかず、初日にはシステムエラーを68回も出しました。自分の無知を棚に上げ、コンピュータがおかしいのではないかと思った私は、ソフマップへ30回以上も質問の電話をしてしまいました。どーも、すいません。おかげさまで、翌日からはマックは快調に動き始めました。そんな私が、半年後には西東社から『フォトショップ』というソフトのマニュアル本を出版することになったから不思議です。それからCGにはまり、自分の作品をパルコに展示してもらったりしました。また、ビックコミックスピリッツに広告を出して、ファックスの放送局を作って、千葉麗子ちゃんに番組を担当してもらったり、自分でも、マンデル・チンゲル・香川という芸名で占い師をやり、「ゾウの鼻占い」という番組を持ったりしました。これらの仕事もみんなマックがあったから出来た仕事だと言えます。初めにも書きましたが、私は根が商人なので、とにかく道具を買ったら元を取るという気持ちで、あてもなく買ったマックで仕事を立ち上げてきました。これも皆さまのおかげです。どうもありがとうございます。さて、それでいよいよ「エロッピー」の登場となりますが、これに先立ち「4ゴーマンマンガ」というハイパーカードで作った音声入りの4コママンガを各メディアやコンピュータショップに送ったりして前宣伝をしました。元々、エピックソニーレコードでディレクターをしていた私はこういうのは得意です。「エロッピー」は初期バージョンは製作日数1日の驚異的な作品で、今では伝説のプレミア商品になっています(性描写も過激すぎます)。写真も友人に自分のガールフレンドを撮影させたものなので、限りなくタダに近かったのです。ディスクのコピーも、パッケージングも自分で行なった記念すべき手作りのハイテク商品だったと言えます。ただ、パッケージに定価を書き忘れたのは、痛かったです。第1期バージョン約200セット、第2期バージョンは500セット、第3期バージョンは1000セット、第4期バージョンは2000セット、第5期バージョンは4000セットと、思いついた時に気まぐれにバージョンアップしているので、私の手元にさえ、初期バージョンは残っていません。持っている方は連絡ください。

これからも「お客様は神様です」をモットーに、妥協せず、ゲリラ的で、他では真似のできない過激な商品を発表していきますのでよろしくお引き立てをお願い致します。

プロフィール:謎の男。ちなみに94年予定のラインナップは、『ダッチロールプレイングゲーム/ヴァルヴァ』『2枚組超大作PYCHO SEX CD-ROM/ダブルヴィジョン』など多数。

◀これが椿三四郎初の作品「4ゴーマンマンガ」だ。なんだかスゴそう。

ちょっぴりマヌケなⒽCD-ROM ダッチROM

●プラネットピーチ/Macintosh
/各9,800円[税別]

さて「ダッチROM」ですが、これはめちゃくちゃ製作費がかかりました。なによりも、モデル探しに苦労しました。友人のツテをたどり、やっと捜し当てた時には、発売予定日をすでに過ぎていました。とにかく過激に、とにかくエゲツなく、とにかくエッチに作った甲斐があり、おかげさまでマニアの方に好評をいただいております。ただ、あまりの激しさに、自主規制はしているものの、なかなか流通に乗せることが出来ず、最初は通信販売だけを行なったりしていました。しかし今では、ダッチROMも『恋の奴隷』『はまった女』『ハイスクール』の3作品となり、コンピュータショップでお買い求め頂けるようになりました。どうもありがとうございます。そして、おもしろかったら、なんでもええんちゃうのん!と椿三四郎は叫ぶのであった。

▶体の名称をクリックしていくとその部分が拡大されていく。そして、最後まで拡大し続けていると……『恋の奴隷』。

◀ディスプレイの中で女子高生の着せ替えができる『ハイスクール』。

◀オマケとして、ちょっとマヌケなマンガが入っているのも特徴だ。

ビジュアルゲーム2

●フェイム☎03(3476)1300／マッキントッシュ／12,800円［税別］

動画をマウスで愛撫する！

『VISUAL GAME』は実写動画を活用したHゲームシリーズ。1作目は神経衰弱をクリアするとHな動画が見えるという構成だったが、第2作ではゲーム部分をパワーアップ。動画で動く女の子のボディをマウスでクリックして、感じさせるのが目的になった。同様の形式のゲームは多いが、実写動画をクリックする感覚は新鮮だ。

▲右上にあるエクスタシー・メーターの反応を見て、性感帯を探る

H	★★
ゲーム	★★★
P/C	★★

Q² ROM MAGAZINE

●ディスインフェクタント☎011(622)4571／マッキントッシュ／9,800円［税別］

パソコンで聞く、Q²音声

今回の特集のなかでも異色中の異色ソフト。このCD-ROMの中には、実際にダイヤルQ²で流れているアダルト音声ドラマが20本収録されている。画面にはAVギャルのヌード写真も表示される上、NTTから高額の請求書がやってくるわけでもないことを考えれば、Q²ファンが肩身の狭い昨今、このソフトはお買得といえるかも。

▲さりげなく登場するヌード写真が、雑誌のQ²広告を連想させる。

H	★
ゲーム	★
P/C	★★★

THE なむ

憂木瞳、森下あみい、山本奈津子を始めとする有名AVギャルやヌードモデル14人を、前場輝夫カメラマンが撮影したフォト約500点を収録。

●ニック マルチメディア☎03(5330)3039／マッキントッシュ／6,480円［税込］

ルビー・フルーツ

早乙女美紀、冬木あづさなどの有名AVギャル26人のフォトが見られるほか、森川いづみら4人がさまざまな衣装で迫るフォトも楽しめる。

●エイブイテック☎03(3357)2481／マッキントッシュ／9,800円［税込］

緊縛美

不二秋夫氏によって全編モノクロで撮影され8章に分類された緊縛フォトと、前衛的な音楽が織りなす世界は、哲学的な雰囲気さえある。

●シネマジック☎03(3367)6421／マッキントッシュ／11,800円［税込］

超盗撮！闇の密猟者たち

覗きのプロを自称する3人のCGで描かれたキャラをAVG風のマップで操作すると、彼らの行先に従って盗撮映像を動画見られる。

●エイブイテック☎03(3357)2481／マッキントッシュ／11,800円［税込］

ボディコン誘拐物語

同名のAVシリーズを動画で収録。動画を見るには、画面に表示されたギャルの身体にバイブなどのアイコンをタッチさせなければならない。

●エイブイテック☎03(3357)2481／マッキントッシュ／11,800［税込］

バイオレンス・ラバーズ

広瀬由夏、叶順子、芦屋瞳の3人のAVギャルのフォトをクリックしていくと、彼女たちが主演したAVが動画で再生されるという構成。

●エイブイテック☎03(3357)2481／マッキントッシュ／11,800円［税込］

ハイパーHメディアに俺からも一言

雨宮 淳 漫画家

PCエンジンのおたくギャルゲーをこよなく愛し、パソコン、CD-ROMなどにも深く興味を持っている。漫画家・雨宮淳が、MAC実写取り込みCD-ROMの流行現象とおたくギャルゲーの魅力について語る。

かつてのアップル戦ユーザーとしても、現在のMAC流行には疑問があります。クリエーターみんなが同じような作風になっているし。たとえるなら、漫画家みなながGペンを使う必要はない。かぶらペンや丸ペンを使ってもいいじゃないか、ということです。

パソコンなら、やはり98でしょう。私、純国産機能応援派です。対応ソフトもユーザーも多いし。今後、カラー原稿にも使ってみたいと思ってます。

FM-TOWNSもCD-ROMソフトがおもしろそうなんだけど、わりとメジャーなHゲームしか移植されないのがちょっと難。

昔のインディーズの三流エロ劇画雑誌のようにエロ＋グロ、エロ＋ホラーやSFなどの、付加価値もつけられるのがエロメディア。エンタティメントだけでは、気分がそれてしまう。そんなあやしい魅力も98のよさかな。同人ソフトとかも多いし。

MACで最近話題の実写アニメはたしかに興味深いんだけど、なんら絵が小さいから。まあ、おたくの立場としては実写よりアニメ絵の方がいいなあ。最近気に入ったHゲーム、ギャルゲーはPCエンジンの『雀偵物語3』。エッチ度高いし、プラスアルファおもしろい。『パステルライム』も、ばかばかしくてよかった。通人むけだね。CD-ROMの家庭へ普及度では、やはりPCエンジンが一歩リード。ま、“びーちく”は見えないけど。

（この文章はインタビューをもとに、編集部で再構成したものです。）

青年コミック雑誌で活躍中の人気漫画家。日大芸術学部映画学科卒業。PCエンジンを全機種所有しているPCエンジン・ハードおたく。最近はメガCDも好き。

Hyper AV 2

●ステップス☎03(3352)9533／12,800円［税別］

ここ数年のAV界を一望に

大手AVメーカーの作品を厳選し、動画で見せ場を紹介しているシリーズ。本作ではアリスJAPANでこれまで発売されたAVの中から65本を紹介している。森村あすか、沢木まりえといった懐かしい顔ぶれから、白石ひとみ、朝岡実嶺といった人気アイドル、そしてピッカピカの新人まで、ここ数年のAV界が一望できる。

H	★★★
ゲーム	
P/C	★★★

▲AVデータベースとしても、しっかりとした作りになっている。

ZAPPINK

●KUKI☎03(3476)8626／マッキントッシュ／12,800円［税別］

CD-ROMならではのAV作品

高倉みなみ、観月マリ、高野ひとみが3人の姉妹を演じて同時に物語が進行する3本のAVを、モニター上で自由に切り替え・呼び出し可能にしたソフト。合計56分に及ぶ大量の動画を使用して、大迫力のカラミをビデオで見る以上にスムーズに楽しむことができる。パソコンの利点を生かした、AVソフトの新しい形式だ。

H	★★★
ゲーム	★
P/C	★★★

▲映像のなかには、このCD-ROMだけに使用されているものもある。

ヒューマン・ドール

●プリンセス☎045(482)1234／マッキントッシュ／9,800円［税込］

実写映像による人形ゴッコ

画面に表示されているのは、ヌードの女の子。キミの指示に従って、彼女はしゃがんだり足を大きく開いたりと、いろんなポーズを取ってくれる。さらにキミはそんな彼女の姿を、360度ありとあらゆる角度から眺めることができる。人形に遊ぶノリで女の子を操作するという、ちょっとアブナイ気分を味わえるソフトだ。

H	★
ゲーム	
P/C	★

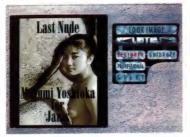
▲女の子の無表情な姿にも、これまたドキドキしてしまう。

ラストヌード／吉岡真由美

●ジャニス☎03(3378)7748／マッキントッシュ／9,800円［税別］

最後の裸身をレイアウト

Vシネマやグラビアなどで活躍してきたセクシーアイドル吉岡真由美。18才を迎えた彼女が、最後のオールヌードを撮影した。このソフトは、人気の写真集編集ソフト『SECRE』のシステムを使って、その写真の数々を思いのままにレイアウトし、キミだけのオリジナル写真集を作り上げることができるというものだ。

H	★★
ゲーム	★★
P/C	★★★

▲『Secre』より露出度が高いため、18禁の指定を受けている。

PINKS

音楽とナレーションをバックに、22人の女の子のフォト・ストーリーが綴られる。声や写真を自由に組み合わせて、新たな作品を作ることも。

●ドライ・アイス☎03(5350)6870／マッキントッシュ／価格未定

ORANGES

一時代前のビニ本に使用されたフォト150枚以上を収録している。少女たちの愁いを帯びた表情が、現在では意外と新鮮に感じられる。

●ドライ・アイス☎03(5350)6870／マッキントッシュ／8,800円［税込］

SENSUAL ANGELS

ミニゲームをプレイしながら、西野美緒、安藤有里のAVを動画で見ることができる。DAPSの使用で、クリアーな映像と音声が楽しめる。

●ジャパンホームビデオ☎03(3486)0621／マッキントッシュ／9,800円［税別］

セクシーセレクション

小沢奈美、北原ななせ、朝比奈樹里、原田ひかりなど有名AVギャルばかり10人を撮影したフォト100点以上を堪能することができる。

●エフ・イー・メタル☎03(5410)9085／15,000円［税別］

VIRTUAL VIVID 2

クミコ・グレース、細川麗奈、橘ますみという3人のAVギャルのフォトに加え、彼女たちが出演したAVのオイシイ場面を動画で収録。

●TMA☎03(5228)6171／マッキントッシュ／12,800円［税別］

縛り SHIBARI

タイトルどおり、ロープやローソクなどを使ったハードなSMプレイの様子が、フォトや動画によって展開されるというソフト。

●プリンセス☎045(482)1234／マッキントッシュ／12,800円［税別］

セーラー服緊縛図鑑

●エイブイテック☎03(3357)2481／マッキントッシュ／11,800円［税込］

キラッと光る、SMモノ

野村理沙ほか、3人の緊縛AVを再編集したソフト。

3人のうちひとりの部屋に遊びに行く。引き出しの中を何気なく覗いてみると、あら、こんな所にローソクが…、思わずクリックしてみると…、後はイメージ通りの展開。AV映像取り込みだけに、これでもかの本格エッチシーン満載。ボリュームは控え目に。

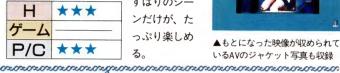
H	★★★
ゲーム	――――
P/C	★★

▲引き出しの中のアイテムを使って、さまざまなプレイが楽しめる

KUKI DIGITAL EROTICA

●KUKI☎03(3476)8626／マッキントッシュ／9,709円［税別］

実用的なAVダイジェスト

総勢24名におよぶ、AV女優のセックスシーンばかりを集めたQuick Timeムービー。大手アダルトビデオメーカーのKUKIが自ら制作しているだけあって、観月マリ、綾乃、森下あみいなど、有名女優の質の高い映像が集められている。余計なものは一切ない、過激なそのものずばりのシーンだけが、たっぷり楽しめる。

H	★★★
ゲーム	――――
P/C	★★★

▲もとになった映像が収められているAVのジャケット写真も収録

エキセントリック・ドリーム

ビートたけしの一夜妻として一躍有名になったAVギャル憂花かすみのフォトを収録。

今話題の3Dステレオグラム写真も用意されている。

●プリンセス☎045(262)5842／マッキントッシュ／7,800円［税込］

enfin ～アンフェン～

セクシーアイドル杉本彩の、同名の写真集に収録された初のヌード・フォトに加え、彼女のインタビューや歌を動画で楽しむことができる。

●風雅書房☎03(3351)7071／マッキントッシュ／12,800円［税別］

ManiA

40種類を超えるミニゲームをプレイして、フォトや動画を楽しむことができる。登場するAVギャルは30数名、動画総数33本の豪華なソフト。

●メディアカイト☎03(3778)5474／マッキントッシュ／12,800円［税込］

INVY

桜樹ルイ、朝岡実嶺など人気のAVギャル7人の撮影現場を収めたフォト約500枚が見られるほか、AVなどの動画データも収録されている。

●メディアカイト☎03(3778)5474／マッキントッシュ／12,800円［税込］

ザ・ナンパ ～東京タダマン物語～

実際に街頭で撮影された写真上の人物をクリックしていくと、ナンパもののAVが動画で現れるという、AVG風の演出が面白い。

●アスペック☎03(5210)7651／マッキントッシュ／9,800円［税込］

HYPER COLLECTION Vol.1 裸眼立体視

3人のヌードモデルによる3Dステレオグラム形式のフォトを収録。ヌード写真の鑑賞以外にも、ステレオグラムへの入門としても楽しめる。

●ハイパーアイランド☎03(3318)2769／マッキントッシュ／10,000円［税別］

ハイパーHメディアに俺からも一言

福田一夫 ㈱ウィズ代表

メーカー・流通側の意見として、ゲームソフト開発メーカーのウィズ・福田さんに語っていただいた。現在の状況をふまえた上でのCD-ROMソフトの未来とその可能性についての分析はシビアだが説得力がある。

CD-ROMアダルトソフトが一般マスコミ・一般初心者ユーザーの興味を引いていますが、アダルトゲームと呼ぶよりか、アダルト写真集と呼んだ方がいいようなソフトが大半のようです。今までに比べ確かに写真取り込みなどが安易に可能ですし、大容量のCD-ROMの場合、画像データの圧縮などほとんど問題になりません。一度制作をしてしまえば同じような写真集の場合、違った写真データなどがあれば次からは一般ゲームソフトの制作に比べ非常に楽なものになります。しかし、そのようなCD-ROMソフトは、CD-ROMのほんの一部の機能しか使われていない安易なソフトであり、CD-ROMアダルトソフトと呼ぶにはお粗末な内容です。

アダルトソフトに限らず、そのようなソフトがCD-ROMソフトの可能性を、むしろ小さくしているのが現状のようです。CD-ROMソフトの持っている可能性は、大容量のデータを有効利用できるシステムが存在して、初めて生まれてくると思います。画像・音響そしてシステムがやはり総合的に整っていなければ、一時のブームで終わってしまいます。ただディスプレイに表示される写真集では、少し芸がなさすぎる気がします。今のCD-ROMアダルトソフトは、ユーザーに可能性を示していないような気がします。写真集やAVビデオを越えるものを目指していかなければCD-ROMの可能性を結局は殺し、一時的なもので終わってしまう気がします。

『インベーダー』『パックマン』からHゲーム、『モンスターメーカー』まで、ジャンルにとらわれないゲーム作りをモットーとするウィズの代表。流通関係の情報にも強く、パソコンゲーム界では、事情通として知られている人物である。

電脳アダルト大合戦

取り込み！AV GAL VS アニメ顔CG美少女

電脳アダルトのファンには２種類ある。"取り込みAV GAL派"と"アニメ顔CG美少女派"だ。どちらも自分たちの派こそ正当派と主張しているが、いま、ここにその雌雄を決しよう。

実写がでてくる〝取り込みAV GAL〟とＨゲームでおなじみの〝アニメ顔CG美少女〟。このいずれがより優秀なのか。この点について、両方のファンの間に横たわる確執は、本当に根深い。わが編集部でも、この２派は毎夜のように論争をくり返している。

しかし、論争に答は出ない。当然だ。この２派の論点はじつは、その優劣ではなく、Ｈに対する指向にあるのである。ひらたくいえば趣味のちがいなのだ。〝取り込みAV GAL派〟は、自分たちは生身の女の子が好きなのだ、と主張する。が、実体がメディアを通じて二次元に展開するという点では〝取り込み〜〟も〝アニメ顔CG美少女〟と選ぶところがない。どちらも触ることもかなわぬディスプレイ上の幻なのだ。その点においては〝取り込み派〟の主張は自己欺満の上に成立しているといえよう。〝アニメ顔派〟は少なくとも現実を直視している。が、直視の有無にかかわらず、映像の中に現実の身代わりを求めている点において、両者はまったく同根といえよう。

取り込み派の言い分

困りますね。あんなアニメ顔好きの二次コンといっしょにされちゃ。ぼくらはね、あくまでふつうの女の子が好きなんですよ。それが街歩いてるか、ディスプレイに映ってるかだけの差なんですよ。声をかける代わりにキーをたたき、服を脱がせる代わりにマウスを動かすんじゃないですか。同じ脱がせるなら、実在する女の子ですよ。絵とH、できますか？

▶ゲームをしてる時にモデルがどこかで本当にS○Xしてると思うと下半身体温急上昇ですよ。

アニメ顔派の主張

"取り込みAV GAL派"の人は、取り込みの絵のほうがリアルだっていいますけど、ぼくらはそのリアルなのがイヤなんですよね。女の身体といったって、所詮は汁のつまった皮の袋じゃないですか。ぼくら、本物の女の子なんか、いやだな。それにAV GAL はみんな年増でしょ？ 10歳くらいの女の子なんか、出てきませんよ。取り込みものも、○達祐実でも使えばいいのに。

◀生身のコなんか……、生身のコなんか！ ルナちゃん、もっと脚をひろげてね。

創造主から

ここでは、それぞれの制作者の立場からの意見を聞いてみた。

フォトグラファー ヒロ浅原（仮名）

俺みたいに仕事で女の裸を撮ってるとよっぽどのものじゃないと燃えないわけよ。まあ、みんなは俺らが撮ったビデオでたのしんでるんだろうけど、俺らは撮影後に女優とやっちゃったりするわけ。やっぱりエッチは実際にやんなきゃ。でも、HCD-ROMはいいよね。淫びな感じがしてさ。はじめてみたときなんか年がいもなく自分でぬいちゃったよ。

年齢不詳。フリーカメラマンとして、スカトロものからロリコンものまで、あらゆるエロ写真を得意とするが、モデルにはならない。

CGグラフィッカー しかとみよ

ハードやソフトの進化で市場が出来たというのがあるのでしょう。でも、しょせん取り込みはグラビアの延長だし、パソコンを飾る程度の写真でしかないのです。まあ、美少女ゲームの絵描き側からだと架空の世界なのに存在感のある女の子をCGで表現しているわけで、そこにゲーム性やドラマ性が加わった分もっと身近で思い入れも違うんじゃない。

1969年２月24日生まれ。アニメーター志望だったが、現在はディスカバリーで、CG、原画などを担当。期待のグラフィッカーである。

そして、結論である。

電脳アダルトは、いまは単なるＨの代わりだ。が、最新の科学が招来したこの快楽を、単なるモドキＨにとどめておくのは、あまりにも消極的だ。むしろ生殖を目的としない純粋娯楽としてのＨは、適宜、このような電脳アダルトに置換されていくべきである。そのことが男女間の性差による差別の解消を促進し、さらには淋病、梅毒、そのほかの性病の撲滅に多大な力を示すであろう。電脳アダルトは人類の救世主だ！

◀美少女CGは、やっぱりかわいい。このかわいさは、モデルを取り込んだものでは出せない。

君はどっちのＨがお好き？

次世代ゲームマシンにエッチ度アップの夢を問う

今年から来年にかけて、つぎつぎと次世代ゲームマシンが登場する。エッチCD-ROMを出せばかなりの表現力で、臨場感たっぷりにエッチを演出できそうではあるが……次世代ゲーム機でエッチCD-ROMが出る可能性を探る!?

▲これが、3DO規格のハード、松下電器産業の「REAL」だ。

▶家庭用ゲーム機のエッチのハードルは高い。MEGA-CDソフト『ナイトトラップ』もアメリカでは問題に。

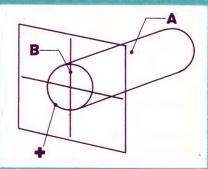
次世代ゲーム機と総称されるハードウェアのなかで、日本で1994年にトップを切って登場するのが、3DO規格に準拠した松下電器産業製「REAL」(以下3DOと呼ぶ)だ。

次世代ゲーム機は、現在あるスーパーファミコンに代表される家庭用ゲーム機に比べて、表現力が格段に進歩している。とくに映像面においては、640×480ドットの解像度と1670万色のフルカラー表示が標準的な仕様。任天堂を除きCD-ROMドライブが標準搭載で、大容量を必要とする映像取り込みによる、アダルトビデオ的な、リアルで臨場感たっぷりのエッチを表現する能力も、かなり期待できる性能である。

しかし、今年度以降に登場する予定の次世代ゲーム機(任天堂「プロジェクトリアリティ」、セガ「サターン」、NECの「FX」、ソニー「PS-X」)はあくまで家庭用のゲーム機にはエッチゲームを認めない方針だ。3DOだけは、大人の鑑賞に耐え得るものであれば…ということで、若干の可能性を残している。だが3DOでエッチCD-ROMが出る可能性も、実際にはかなり低いだろう。やはり家庭用のゲーム機器に期待するのはかなり無理そうだ。

KMC だれもが1度は夢見た近未来ハード

インタラクティブなバーチャルリアリティ環境を実現するためには欠かせないアダルト専用インターフェイスの登場か!?

数年前のバブル全盛期にPAXからファミコン専用の『パワーグローブ』というコントローラーが発売されたことは記憶に新しい。そして、バブル終焉後の平成6年、アダルト専用のFM-TOWNS用コントローラーが発売される。この特集でも紹介している『女子校生少女発熱』に合わせた設計にはなっているが、標準のTOWNSパッドに対応しているので、パッド対応ゲームであればどんなものでも、このコントローラーでプレイすることが可能だろう。材質はシリコン樹脂製だが、サイズがコンパクトなため、通常では指以外での操作はできないものとなるらしい。発売は今年の2月頃を予定。その発売元は、まだ明らかにされていず実物入手は不可能なため右の概念図でさらに解説しておこう。

▲基本は樹脂製の筒状コントローラー。図のなかのA・B・+の差している位置がそれぞれTOWNSパッドの各ボタンに対応している。

CD-ROMドライブ搭載 ザ・エッチなハード!!

パソコンの世界では、CD-ROMドライブが一般的になってきた。倍速のCD-ROMドライブの実売価格はすでに4万円台。標準搭載のマシンも増えて、エッチCD-ROM時代に突入!

エッチCD-ROMの大本命マシンはこれだ!

現在、CD-ROMが使える(CD-ROMドライブを標準搭載または搭載可能)主なパソコンは、アップルコンピュータのマッキントッシュシリーズ、富士通のFM-TOWNSシリーズ、NECのPC98シリーズ、IBM-PC・AT互換の各マシン。エッチCD-ROMは各機種用に発売、隆盛を極めている。

マッキントッシュは、現在発売されているエッチCD-ROMソフトの大半もマック用が占めるように、まさにエッチの王者的マシン。動画を使用したソフトから写真集を取り込んだソフトまで、エッチCD-ROMの世界でも、まずマックという図式が成り立つほどの代表的マシン。

FM-TOWNSは発売当初からCD-ROMドライブを標準搭載。発売されるソフトもCDで供給されるものがほとんどで、当然、TOWNS用のエッチゲームもほとんどはCD-ROM。TOWNSのグラフィック機能を活かした実写や動画のエッチCD-ROMソフトもある。実写のエッチCD-ROMやエッチゲームがバランスよく供給されているので、両方楽しみたいひとには、結構おススメのマシンだ。

PC98といえば、日本のパソコンの代表的マシン。どちらかといえば、先進的技術の採用には消極的で、CD-ROMの搭載がなされたのも遅かった。エッチCD-ROMの発売タイトル数も少なめで、むしろFDベースのエッチゲームのタイトルを楽しむのに最適のマシンといえる。

IBM-PCマシンで主流のエッチCD-ROMといえば、ウィンドウズ用のCD-ROMソフト。とくに洋モノの充実度はかなり高い。税関を通らないので入手は困難だが、海外で主流のマシンなだけに、世界でもっともエッチCD-ROMの充実したマシンでもあるのだ。

Macintosh

グラフィックやミュージックなどアーティスティックな分野で高い評価を誇るパソコン。標準でオブジェクト指向のGUI OS、マックOSを搭載したマシン。現在ではCPUのパワーが少々不足気味である。

FM-TOWNS

国産初のマルチメディアパソコンで、CD-ROMドライブ全機種標準搭載の唯一のマシン。CDからソフトを立ち上げることが可能なOSを用意してあり、CD-ROM利用を大前提にした仕様になっている。

PC9821 MULTI

新世代98である9821アーキテクチャを採用した最初のマシン。CD-ROMドライブを標準搭載したマシン。480ライン表示のモニターセットのマシンで、初心者向けのマルチメディア入門機。

IBM-PC

事実上の世界標準パソコンであるIBM-PCマシン。DOS/Vと呼ばれる日本語OSを搭載したものを通常、DOS/Vマシンと総称する。海外の最新のゲームができるマシンで、CD-ROMソフトも多い。

パパからぼうやまで楽しめる どエッチなホームマシン

エッチCD-ROMが楽しめるのは高価なハードばかりかといえば大マチガイ! 10万円もあれば、ハードとソフトを数本買ってもまだ、お金があまるぞ!

今、最も低価格なエッチCD-ROMマシンといえば、FM-TOWNSマーティ。実売価格6万円台で結構お手頃なお値段。マーティ専用のソフトの他に、通常のTOWNS用のソフトも一部のソフト(FDDがふたつ必要なもの、ソフトが対応していないもの)を除いて、ほとんどのソフトがマーティ上で稼働する。

もちろんエッチCD-ROMだって楽しめる。家庭用の学習機として買って、こっそりエッチも楽しめるのだ。

もうひとつの穴場的ハードはPCエンジン。反則技ギリギリの妙にきわどい隠し方が、屈折したエッチさを演出しているソフトが結構売られている。

▲FM-TOWNSマーティ。18禁のエッチゲームも楽しめる本命ハード。

▲『雀偵物語3 セイバーエンジェル』アトラス/PCエンジン(SCD専用)。

CD-ROMエッチ その未来と可能性

—渡辺浩弐

「ズリネタは世につれ世はズリネタにつれ」……ズリネタはもっとも重要な快楽「オナニー」の様式を指定する。だから、新しいエロ・メディアが人間を、社会から内側から変革する！

たった今、編集のハセガー君から電話がかかってきて「なんかスケベーな話書いてください」と言われた。「いいっスよ」と気軽に返事したのだけど、締め切りを聞くとなんと３時間後、「オイオイ」「いやあオ○ンコでもポコチンでもなんでもいいからとにかく書いて下さい」だと。「ワタナベさんが今すぐなんか書いてくんないとこのページ真っ白になっちゃうんスから」だって、そーいうワケで、しょうがないから今必死で書いている。もう思ったまんまをザクザク書いている、自動書記である、ここまでを読み返してもすでに××××の文章である。悪いのは編集部である。ああ、まだ⅓も埋まってない、もうホントに「オ○ンコ」で埋めちゃおうかな……ンコオマンコオマンコオマンコオマンココオマンコオマンコオマンコオマンコオマン…と、こういうふうに書いたらほんとうにオ○ンチンおっ立てるやつはいるだろうか、いないだろう。今の若い人たちは文字で興奮しない。もっとすごいメディアが身の回りにあふれ返ってるから、文章にエロのリアリティーを感じることはないのだ。うーむ、考えてみるとエッチなメディア、と、いうかいわゆる「ズリネタ」とゆーものは時代によってどんどん移り変わっているものなのである。君らのおじいさんが若い頃くらいまではズリネタにエロ小説を使っていたのである。昔の人は「その時治彦は純子の白い太腿に…」なんて、文字の、記号の羅列を見るだけで十分にコーフンしたもんなのである。文字の次に、写真が使われるようになった。やがて雑誌にハダカが載るようになってからは、もっぱらグラビアがズリネタ界のホームラン王となった。世代的には現代の40代が「平凡パンチでヌきました世代」30代が「GOROの激写でヌきました」世代、20代後半は「MOMOKOでヌきました」世代と、こうなる。僕の場合は『スクリーン』という映画誌の洋ピン・ページを愛好してたりした。だから今でも、ブルー系の２色刷りで印刷されている紙を見ると条件反射でチンチンが立ってしまう。さて、それより下の、今の10代から20代前半の世代は「映像オナニー」世代である。そうアダルト・ビデオが出現して、TVモニターを見ながらヌいた世代である。この世代は、男のコはセックスの時に「顔面発射」をへーぜんとしてしまう。女の子はへーキでフェラチオをしてくれちゃう（昔はフェラなんて外人のするもの、だった）。メディアの進化によってオナニーの様式は変わり、そしてオナニーの様式によって人間は性的作法を決定付けられてしまう、ということである。そういう意味では、画像、映像、文字、声などすべてのメディアが再生できる。しかもCD-ROMマシンの社会や人間に与える影響はスゴイと思う。責任重大なのである。（ところで僕は「新しいオナニー作法」を提示した作品として九鬼さんの『ザッピンク』が面白いと思う）。

渡辺浩弐
来春に２冊単行本を出す予定で現在はそれに忙殺されている。2冊とも脳がシびれるほど面白いのでぜひチェックを！

特集
ここまできた
CD-ROMエッチ
1周年記念
特別寄稿

「ZAPPINK」マッキントッシュ（CD-ROM）
12,800円／KUKI／発売中

▲▶イキそうになって「やっぱりあっちの娘の方がいい」と思ったら、瞬時に映像を切り替えることができる。

元祖 クリスタニア本舗
LETTER OF CRYSTANIA

▲千葉県／るうと36　DJの石田さんと乾さん、声優の関さんと弥生さんの似顔絵ですね。カラーで紹介できないのが残念。

ラジオドラマ「レジェンド・オブ・クリスタニア」 **毎週日曜日** 文化放送／23：00〜23：30　ラジオ大阪／22：00〜22：30　山陽放送／21：30〜22：00 **大好評放送中**

『クリスタニア』ファンの解放区を名乗るこのコーナーも、まだはじまったばかりでおハガキが全然来てないのです。てなことで今月もラジオ『レジェンド・オブ・クリスタニア』あてのお手紙を紹介しましょう。しっかし、ラジオ局には「原作はどこの出版社から出ているんですか？」なんてハガキが相変わらず来ているぞ。キミたちはラジオの『電撃王』のCMを聞いていないのかァ〜！　って、このページで怒ってもしょーがないよね。もしラジオで初めて『クリスタニア』を知った人がこれを読んでいたら、これからは本誌のリプレイと、ついでにこのコーナーもよろしくね！

毎週ドキドキして聞いています。大島ミチルさんとのトークは、とてもおもしろかったです。大島さんの曲は以前からずーっと好きで、『レジェンド・オブ・クリスタニア』も大島さんが音楽ということで聞きはじめました。雄大で繊細な美しい曲は、クリスタニアのイメージにぴったりですね。大地の波動が身体の中を通過するように自然に心の中に入ってくるのです。いまはクリスタニアの物語とシンクロさせながら、毎週次の展開を心待ちにしています。（神奈川県／梅美）

先日、ラジオにゲスト出演した大島ミチルさん。とくに番組中に流れたメインタイトルの曲は大反響を呼んでいるようです。現在発売中のサントラ盤も、ぜひ聞いてくださいね。

いつも楽しみに聞いてます。第4話すごく良かったです。聞いててもう涙ボロ²でした。悲しみを乗り越えてがんばるレードンの姿は、本当に立派な騎士だなーと思いました。とにかくすごく感激で、『レジェンド・オブ・クリスタニア』を聞いていて、本当に良かったなーと思ってます。これからも応援してますから、ずっとがんばってください！（栃木県／まさきさゆみ）

CDドラマ1のクライマックスに当たる第4話は、レードンの父ハーヴェンの死など事件の連続で、大いに盛り上がったところ。第5話からは舞台もクリスタニア内部に移り、物語も大きく動いてきていますから、こちらの展開も楽しみにしてください。

◀兵庫県／如月　ラジオドラマのおかげで、意外な人気を獲得しているラッセル様（レイルズの父）。

◀大分県／水山孝任　これは連載リプレイに来たハガキ。今月のリプレイは満足してもらえた？

先日、あるハンバーガーショップの2階でなにげなく外を見ながら「はじまりの予感」を口ずさんでいました。すると、3人の女子高生が「もしかして、ラジオの『クリスタニア』を知ってます？」と聞いてくるので、「ええ、ラジオも聞いてますし小説も読みましたしTRPGもプレイしますよ」というと、「私たちもです！」と3人が声をそろえていうではありませんか！　そのあと『クリスタニア』のことなどを1〜2時間ほど話し、今度一緒にTRPGをプレイしようと約束までしてしまいました。いやぁー『クリスタニア』のおかげで、人生が一瞬にしてバラ色になってしまいましたよ。（大阪府／みつ）

『クリスタニア』が結ぶ人の縁。でもウラヤマシーよな。てなわけで、また来月！

▲岡山県／胡桃るく　石田さんと乾さんのDJ中に乱入している、「はじまりの6人」がかわいいです。

◀栃木県／関谷麻里絵　アデリシアが着ている服の細かい装飾品まで、しっかり描いてくれてますね。

おたより、イラスト大募集！

このコーナーではラジオ、小説、リプレイと『クリスタニア』に関するおたよりを募集中。とくにキャラクターなんかのイラストは大歓迎！　あて先は〒101 東京都千代田区神田神保町2の2の11カンナビル メディアワークス電撃王編集部「元祖クリスタニア本舗」係です。また「クリスタニア冒険者大会」もまだまだ参加募集中だから、ぜひ応募してね。

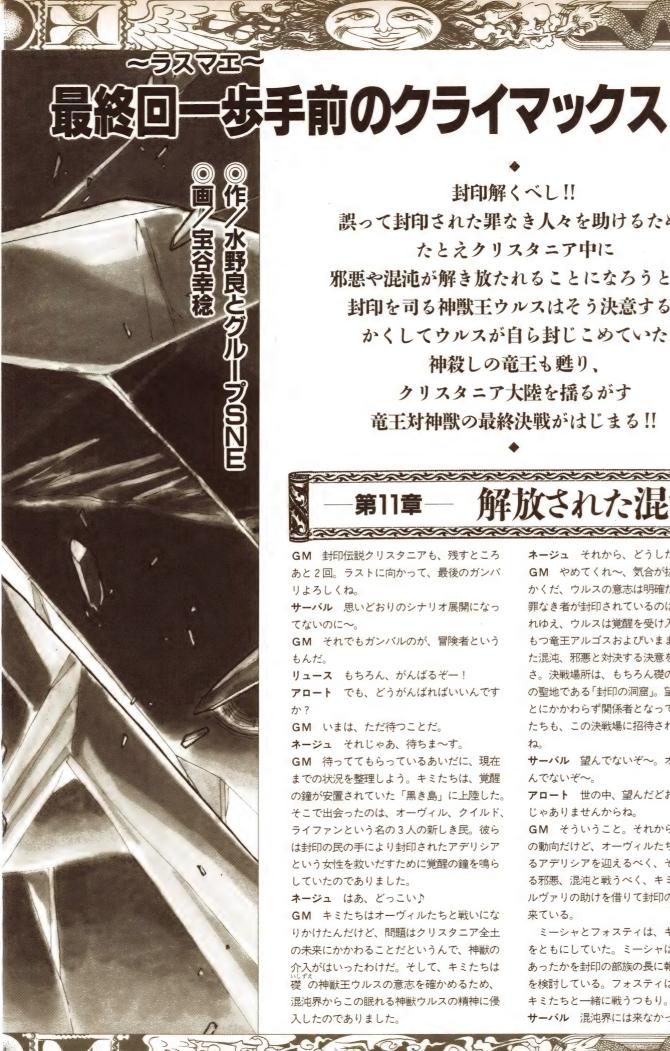
イラスト／西野司

封印伝説
クリスタニア
Crystania

~ラスマエ~

最終回一歩手前のクライマックス

◎作/水野良とグループSNE
◎画/宝谷幸稔

◆

封印解くべし!!
誤って封印された罪なき人々を助けるため、
たとえクリスタニア中に
邪悪や混沌が解き放たれることになろうとも。
封印を司る神獣王ウルスはそう決意する。
かくしてウルスが自ら封じこめていた
神殺しの竜王も甦り、
クリスタニア大陸を揺るがす
竜王対神獣の最終決戦がはじまる!!

◆

─第11章─ 解放された混沌

GM 封印伝説クリスタニアも、残すところあと2回。ラストに向かって、最後のガンバリよろしくね。
サーバル 思いどおりのシナリオ展開になってないのに～。
GM それでもガンバルのが、冒険者というもんだ。
リュース もちろん、がんばるぞー!
アロート でも、どうがんばればいいんですか?
GM いまは、ただ待つことだ。
ネージュ それじゃあ、待ちま～す。
GM 待っててもらっているあいだに、現在までの状況を整理しよう。キミたちは、覚醒の鐘が安置されていた「黒き島」に上陸した。そこで出会ったのは、オーヴィル、クイルド、ライファンという名の3人の新しき民。彼らは封印の民の手により封印されたアデリシアという女性を救いだすために覚醒の鐘を鳴らしていたのでありました。
ネージュ はあ、どっこい♪
GM キミたちはオーヴィルたちと戦いになりかけたんだけど、問題はクリスタニア全土の未来にかかわることだというんで、神獣の介入がはいったわけだ。そして、キミたちは礎(いしずえ)の神獣王ウルスの意志を確かめるため、混沌界からこの眠れる神獣ウルスの精神に侵入したのでありました。
ネージュ それから、どうした♪
GM やめてくれ～、気合が抜ける～。とにかくだ、ウルスの意志は明確だったわけだ。罪なき者が封印されているのは望まない。それゆえ、ウルスは覚醒を受け入れ、百の目をもつ竜王アルゴスおよびいままで封印してきた混沌、邪悪と対決する決意をしたってわけさ。決戦場所は、もちろん礎の神獣王ウルスの聖地である「封印の洞窟」。望むと望まざるとにかかわらず関係者となってしまったキミたちも、この決戦場に招待されたってわけだね。
サーバル 望んでないぞ～。オレは断じて望んでないぞ～。
アロート 世の中、望んだどおりに運ぶわけじゃありませんからね。
GM そういうこと。それから、NPCたちの動向だけど、オーヴィルたち3人は覚醒するアデリシアを迎えるべく、そして解放される邪悪、混沌と戦うべく、キミたちと同様シルヴァリの助けを借りて封印の洞窟にやって来ている。
ミーシャとフォスティは、キミたちと行動をともにしていた。ミーシャは黒き島で何があったかを封印の部族の長に報告し、善後策を検討している。フォスティは、もちろん、キミたちと一緒に戦うつもり。
サーバル 混沌界には来なかったくせに～。

クリスタニア
Crystania

さて、NPCもそろった、神獣も集まった。封印の部族の戦士たちも、戦いの準備をはじめた。

GM　ゴメンね。それは、ボクのミスなの。ホントは混沌界で、フォスティには自分と同種の生命体を見つけるというイベントがあったんだ。ちょっとしたドラマがあって、彼女は夢幻の胡蝶レスフェーンに従い、混沌界と物質界との橋渡しをする者となる予定だったんだけど、前日になって、ちゃんとしたシナリオを作ったときに、うっかり忘れてしまったんだね〜。もぬけのからになったフォスティの肉体には、大白鳥のフーズィーさんが、もとの少女の魂を返してあげるつもりだったんだけど……。

ネージュ　おおマヌケ。

GM　こ、こういうアクシデントがあるからこそ、キャンペーン・ゲームっておもしろいんだよね〜。

リュース　ちょっとちがうと思うぞー！

GM　（ぜんぜんちがうよ）忘れていた以上、フォスティはいままでどおりリヴリアの弟子だ。彼女がこれからどうなるかについては、また別の答を探しておくよ。

アロート　ところで、神獣たちは、どうしているんですか？

GM　当然、みんな集まってきているよ。封印の洞窟がある岩山の上で、高速言語で話しあっている。

ネージュ　なに話しているのか知りたいわ〜。

GM　世の中には知らないことが幸せってことだってあるからね。

リュース　不安になるじゃないかー！

GM　不安にさせているんだよ。さて、NPCもそろった、神獣も集まった。封印の部族の戦士たちも、戦いの準備をはじめた。封印の洞窟の前には砦が建てられ、ありったけの食料が運びこまれた。

サーバル　うわあ、戦争だ、戦争。本格的な戦争だ〜。

GM　決まってるじゃん。それ以外の何を想像してたんだ？　あふれ出る混沌は、何千年分だよ。

リュース　はたして勝てるのかー！

GM　さあね。でも、この戦いは、クリスタニアの総力をあげなければならない。ゆえに、各地から援軍が集まってきたりする。

アロート　歓迎しましょう。

ネージュ　でも、だれが集まってくるの？

GM　まず、近くにいるのは「獣の牙」フィンガル支部の傭兵たちだね。ほとんどがビーストマスターだから、各人が従っている神獣から命令がくだされたんだね。ほかにも、この付近を旅してたり、移動手段がある者たちが続々とつめかけている。

サーバル　黒き島を発ってから、いったい何日が過ぎているんですか？

GM　けっこう日数はたっているけど、覚醒の鐘は完全には鳴り終わっていない。

アロート　鳴り終わるまで、待ちつづけるしかないわけですか？

GM　まあね。でも、封印されていた混沌、邪悪は、じょじょに目覚めてゆくから、モグラたたきみたいに戦わねばならないだろうね。

サーバル　ボクら以外にも、たくさん戦闘要員はいるんだから、サボっていればいいはずだ〜。

GM　そうは問屋が六甲おろし、キミたちは、獣の牙の傭兵団では下っぱだってことを覚えているかな。そして、下っぱとはつねにこき使われる運命にある。これは学校のクラブ活動でも、企業でも同じ。団長の命令があれば、出撃しなければならないのだ。

あらすじ

神の魂と獣の肉体を持つ「神獣」が支配する大陸、クリスタニア。この大陸を、完全に調和のとれた世界とするため、神獣が封印の部族に命じ封じこめていたさまざまな邪悪や混沌がつぎつぎと目覚めはじめた。クリスタニア中の封印を解く「覚醒の鐘」を何者かが鳴らしていたからである。

リュースをリーダーとする冒険者たちは、これを阻止するため、覚醒の鐘がある伝説の聖地「黒き島」に上陸。そして、鐘を鳴らしていたのが20年前、はじめてダナーンからクリスタニアに登った「はじまりの冒険者たち」であることを知る。彼らは封印された仲間の女司祭を助けるため鐘を鳴らしていたのだ。

事情を知った封印の神獣ウルスは、罪なきものを解放するため、あえてすべての封印を解くことを決意。封印の洞窟から、邪悪や混沌の存在が次々と現れ、神獣や神獣の民の戦士たちは、戦いを余儀なくされる。

リュース　３レベルになっても下っぱなのかー！

GM　フッフッ、甘いな。有能な下っぱだからこそ、かえって使いたおされるものなのだよ。これも、どんな社会でも不変の法則。

サーバル　ああ、現実世界を思いだしてしまう〜。

アロート　クリスタニアは架空世界なのに〜。

GM　架空世界でも現実世界でも、世の中は厳しいのだ。というわけで、さっそく出撃してもらおうか。

リヴリア　混沌が出たんですか？

GM　そういうこと。ちなみに、どんな混沌かはダイスを振って決めてもらおう。

リュース　混沌、カマーン！　——出目は11だ。

GM　11……ね。えーと、封印の洞窟から外に飛びでてきたのは、得体の知れない化け物。といっても、人間の1.5倍ぐらいの大きさの骸骨なんだけどね。得体を知りたければ、知識技能で行為判定をしてちょ。

リュース　成功したぞー！　オレが、じゃないけど。

リヴリア　ちなみに、成功したのは、わたしです。

GM　だれが成功しても、ボクはかまわないけどね。それでは得体の知れない怪物は、オーガ・スケルトンだとわかりました。オーガの死体から創ったアンデッドだね。

サーバル　オーガ・スケルトン？　はじめて聞くな〜。

GM　もちろん、オリジナルモンスターだよ。ルールブックに載っているのだけが、クリスタニアに存在するモンスターじゃない。まして、封印されてたモンスターだから、どんなものでもＯＫだ。

アロート　だれが創ったんでしょうね〜。

GM　クリスタニアの魔術師が創ったのかもしれないし、神々の大戦のときに破壊の女神カーディスに創造されたアンデッドかもしれない。でも、オーガ・スケルトンは答えてはくれない。

リュース　だれが創ったってかまわない。オーガ・スケルトン、カマーン！

かくして、戦闘がはじまったわけだが、このアンデッドは生命力は高いものの、他の数値はたいしたものではなかった。プレイヤー・キャラクターは、過剰とも思える攻撃を加えたので、２ラウンドめにはあっさりと砕け散ってしまっていた。

リュース　一騎討ちを挑むべきだったー！

GM　相手が弱いのを見届けてから一騎討ちを挑むのは、卑怯者のすることだぞ。一騎討ちしたいのなら、最初から宣言しようね。

リュース　そうするぞー！

GM　大丈夫。モンスターと戦う機会は、まだいくらでもあるから。うれしいでしょ。

ネージュ　あんまり……。

GM　では、封印されてた怪物、第２弾といこうか。リュースくん、サイコロをプリーズ。

リュース　95だぞー！

GM　そんなことまで叫ばなくてもいい！　おまけに、90代の目を振ったときに。

アロート　強いのが出てきそうな予感。

GM　その予感、ピンポーン。姿を現したのは、デーモンの軍団。まとめて封印されてたわけじゃなくって、魔界へ通じていたゲートが開かれたのだと思ってちょ。

ネージュ　何匹、いるの？

GM　1、2、3……たくさ〜ん。

リュース　デ、デーモン、カマーン！

リヴリア　声が震えてますね。

アロート　こんなの相手にして、勝てるんですか？

GM　勝てないだろうね。

ネージュ　あっさりいわないでぇ。

GM　キミたちだけじゃあ、勝てるはずないよ。だけど、ここには神獣の民の精鋭が駐屯しているじゃないか。

サーバル　ああ、よかった。雑魚（ざこ）を狙おう。

GM　それが無難だね。さて、覚醒の鐘は間もなく鳴り終わるらしく、あふれでる混沌、邪悪は加速度的に増えてゆくよ。もちろん、その全部と戦う必要はない。それに、自然の災害や病気みたいな戦いようのないものもあるからね。モンスターたちだって、全部が全部、戦おうとするわけじゃない。人間の大軍を見れば、逃げだす連中が大半だし、その全部を追いかけられるほど、神獣の民の戦士にも余力があるわけじゃない。

ネージュ　神獣は何をしているの。

GM　直接は介入しない。それは神獣たちの会合で取り決められたことだから。ただ、キミたちを魔法で援護はしてくれる。

サーバル　役に立たない〜。

GM　神獣の力は強大だからね。本気を出せば、キミたちにも被害がおよぶだろう。

アロート　神獣は心のよりどころであって、それ以上のものじゃないんですね。

GM　もうちょっとご利益あるけどね。あんまり、過度な期待はしないように。

ネージュ　そうしま〜す。

GM　そうしてちょうだい。さて、戦いは苦しいものだったけど、なんとかキミたちの勝利に終わった。怪我をしたり、毒を受けたり、病気に冒されたり、石に変えられたりしたかもしれないけど、プレイヤー・キャラクターは全員、生き残ったことにしよう。そして、怪我などは神獣さまに治してもらったとして、とにかくきれいな体に回復した。

パーティ紹介

リュース

鬣（たてがみ）の部族出身の戦士でパーティリーダー。今回の最終決戦で、戦士の面目を保つことができるかどうか、それは読んでのお楽しみ。

リヴリア

影（カラス）の部族出身のソーサラー。他人を不幸のどん底に陥れることを、人生最大の悦楽とする邪悪の塊。なぜいままで封印されなかったのであろうか。

サーバル

その体型からは想像できないがじつは空を飛べるんです、のバードマン（鳥人間）戦士。変身（パーシャル）すると鷲になれるのが自慢の種です。

アロート

蹄（ひづめ、ようするに馬）の部族出身のシャーマン。トラブルの調停者を自認するが、今回のような大規模な争いになると、手も足もでないのが情けない。

ネージュ

大蛇の部族出身のスカウト。変身すると怪奇ヘビ女となり、かまれると毒で死ぬという怖い人だが、ふだんはけっこうおちゃめ。変身前にかまれてみたい。

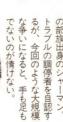
クマのミーシャ

封印（クマ）の部族出身のＮＰＣ。なぜこんなトホホな名前になったかというと、この短いスペースではとうてい語りきれぬ、深ーい事情があるのだよ。

フォスティ

混沌の生命力にとり憑かれた美少女ＮＰＣ。なんの因果かリヴリアの弟子となり冒険の旅に出る。パーティのなかで最強のキャラともっぱらの噂。

クリスタニア
Crystania

封印を解かれたアデリシアを出迎えるべく、オーヴィルたち3人は砦から飛びだした。

サーバル　犠牲者は出たのかな？
GM　そりゃあ、戦いだからね。完全勝利なんて望めないわな。神獣の民の戦士たちも、百人ちかくの犠牲者を出しただろうね。
アロート　それぐらいは出るでしょうね。
GM　おまけに、クリスタニアの各地で地震、津波、火山の爆発等の災害が発生していて、やっぱり、犠牲になった人もいる。
ネージュ　あたしの責任じゃないも～ん。
サーバル　わたしの責任でもない。もとはといえば！
GM　オーヴィルたちは悪くないよ。だって、最後に決定をくだしたのは神獣たちなんだからね。ただひとつ、オーヴィルたちが罪を犯したとすれば、封印の民の古老のひとりを殺害したことだろうね。封印の眠りを解くすべは、ほかにはないからなんだけどね。だからといって、しかたなかったとはいわないよ。
サーバル　その罪はだれが裁くわけ？
GM　裁きたい人が裁くんじゃないかな？資格があるとすれば、封印の部族の人間だろうね。
アロート　それは無意味ですよ。つきなみな言葉ですが、復讐は復讐を生むだけですからね。
GM　でも、その連鎖を断ち切ることは難しいからねぇ。だから、世の中から戦争が絶えないんだから……。
　でも、犠牲は大きかったけど、過ちは正されたわけだ。解放されたのはモンスターばかりじゃない。本来なら封印されるはずのないものも、たくさん解放されている。幻獣や魔獣、猛獣とか……。彼らだって、この世界を構成する生き物には違いないだろ。自分の身を守るために、最後の手段として「封印」のタレントを使った封印の部族のビーストマスターも少なくはなかったってことだな。
サーバル　自分の身が危なかったんだから、当然だよ。
GM　まあね。でも、殺すより封印されるほうが悲惨だしねぇ。なにしろ、魂さえもなくなっちゃうんだから。クリスタニアは架空世界だから、魂が存在しているわけで、ふたたびこの世界に生を受けることだってできるんだもの。
アロート　封印の部族のビーストマスターには、モラルを求めたいものです。
GM　さすがは、調停者シルヴァリのビーストマスター。うまくまとめたじゃない。そして、今度の事件の発端となった女性（アデリシア）が封印の洞窟から姿を現すのでありました。
リュース　コロコロ。
アロート　コロコロ。
サーバル　コロコロ。
GM　お～っ、転がっとる。ひさかたぶりに転がっとる。そうよの～、アデリシアさんは若くて綺麗（きれい）で独身だものな～。
ネージュ　あたしだって～！
リュース　あんたは、目が怖い。
リヴリア　いちおう、わたしもなんですけど……。
サーバル　あんたは、性格が怖い。
GM　転がっている男どもは無視して、ドラマを進めよう。アデリシアを出迎えるべく、オーヴィル、クイルド、ライファンの３人が砦から飛びだしてゆく。神獣の民は、皆、事情を知らされているからだまってそれを見つめているよ。もっとも、その胸中はうかがいしれないけどね。
サーバル　しらけていると思う。
アロート　神獣の民って純朴だから、彼らの再会を祝うんじゃないですか？　ある意味で、神獣の民と新しき民の友好の象徴ともいえるような出来事なんですし……。
GM　なかなかいいこというじゃない。まったくだね。周期は終わった、結界は開かれた、封印も解けた。古いクリスタニアの世界律はみんな失われて、ようやく新しい時代がおとずれたってことだろう。
　ある意味では、この日こそがクリスタニアの歴史の元年といえるのかもしれない。いろいろといいたいことはあるだろうけど、いまはとにかく仲間たちの再会を祝ってあげてよ。
リュース　祝ってあげよう。祝ってあげよう。
GM　アデリシアは事情がのみこめていないんで、目の前に現れた３人が、かつての仲間たちとは思いもしない。３人が彼女に事情を話しても、しばらくは信じられない様子だ。何度も繰り返し、事情を説明して、思い出の品物なんかを見せて、ようやくアデリシアは目の前にいる男女が、オーヴィル、クイルド、ライファンの３人であることを認めた。
　こうくれば、まあ、涙が入るよね。
サーバル　しらけて見てま～す。
GM　心の寒いヤツだな。
サーバル　孤高の部族ですから……。
GM　しばらく、再会を喜んだあと、４人の新しき民に待ち受けていたのは、過酷な現実。どんな理由があれ、今度の事件でたくさんの人が死に、また傷ついたのは、確かだからね。解放された混沌のなかには、ふたたび封印しなければならないものだってあるだろうしね。
アロート　アデリシアさんもつらいでしょうね～。
リュース　慰めてあげた～い。
GM　リュースじゃ絶対ダメ。
リュース　な、なぜなんだー！　絶叫男のどこが悪い。
GM　これは、彼ら４人の問題だよ。他の人が口をはさめるようなものじゃない。
リヴリア　そうでしょうね。これから、どうするつもりなのかな？

ネージュ　罪をつぐなうために戦いつづけるんじゃないの？
リュース　過去は忘れて、新しい人生を生きるべきだー！
GM　その考え、ボクは賛成。でも、彼らにはそんなことできないだろうね。とにかくだ。新しき民を守護すると宣言した神獣フーズィーが、彼らに語りかける。どういう内容かというと、もうひとり解放されなければならない人がいるから、その人を探しなさいということなんだ。
ネージュ　だれのこと？
GM　アデリシアと同様、オーヴィルたちの仲間だった人物さ。その人物は、ダナーンとクリスタニアを救わんとして、覇王道に溺れてしまった。かつて、皇帝と呼ばれた人間なんだけど、覚えているかな。知らない人はラジオドラマ「はじまりの冒険者」を聞くこと。ＲＰＧリプレイ『蟻帝伝説』も、今年発売予定だしィ。
サーバル　露骨な宣伝。
GM　小説版『漂流伝説クリスタニア』第２巻もただいま好評、発売中！
ネージュ　やる〜。
GM　さてさて、ゲームに戻ろう。アデリシアたち４人には、これで退場ね。彼ら「はじまりの冒険者たち」の物語も、まだまだ続くわけだ。
リュース　封印伝説クリスタニアの冒険者たちの物語は？
GM　さあ、どうなるんでしょう？
アロート　そんな冷たいことを。
GM　まだ、封印伝説は終わってないんだぞ〜。観戦モードに入っているとはいえ、最後までがんばるんだ。
ネージュ　がんばって観戦しま〜す。
GM　そうしてくれたまえ。なにしろ、これからクリスタニア最大、最悪の混沌が復活するんだから。そして、最後の五柱の神獣王、礎の神獣王ウルスことウルスもね。いよいよ、神話時代の大戦が目の前に繰り広げられるわけなんだけど……。
アロート　なんだけど？　ページがつきたわけですね。
GM　ご明答〜。神獣VS神殺しの竜の結果については来月のこのページでお届けしよう。ということで、次回はいよいよ最終回。刮目して、待つべし！

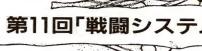
クリスタニアRPG入門講座

第11回「戦闘システム」

神獣ウルスの祭器である「覚醒の鐘」の音を合図に、封印の洞窟で眠りについていた封印の民が目覚め、それと共に混沌や邪悪なモンスターが覚醒しはじめた――。

封印の洞窟からふたたび世界に出ようとする混沌や邪悪のモンスターたち。そして、それを阻止しようと、戦うプレイヤー・キャラクターたち（＋その他もろもろ）。今回のリプレイは、これまでの連載のなかで一番緊迫していたのではないだろうか？　まあ、いつもが脳天気すぎるのかもしれないけどね。

さて、今月の入門講座は、今回フルに使用された『クリスタニアRPG』の「戦闘システム」について解説しよう。

1イニシアティブの決定

『クリスタニアRPG』の戦闘は、まず「イニシアティブ」を決定することからはじまる。イニシアティブの決定とは、「先に行動する権利を得る」ということで、これを行わないことには、戦闘がはじまらない。

その決め方は、相手グループ（敵）と味方グループの代表がそれぞさの10面体のダイス（サイコロ）を振り、より大きな目が出たほうがイニシアティブを得たことになる。つまり、先に行動できるわけだ。ダイスの出目が同じ場合は、振り直しとなる。

2行動の宣言

先攻後攻が決まったなら、自分がどんな行動を取りたいのかを宣言する。この順番は決まっているわけじゃないから、思いついた順に宣言すればいい。武器で攻撃をしようと思ったなら「○○を武器で攻撃する」と宣言し、魔法をかけるつもりなら「××に〈スリープクラウド〉をかけます」と宣言すればいいわけだ。

3先制行動フェーズ

『宣言』が終われば、つぎはそれを行動にうつすことになる。『クリスタニアRPG』では、先制攻撃側が行動する番のことを「先制行動フェーズ」と呼び、後攻側が行動する番のことを「後攻行動フェーズ」と呼んでいる。

まず、最初に攻撃（行動）するのは、「先制行動フェーズ」側からで、「後攻行動フェーズ」側は、それに対しての防御を試みることになる。

戦闘は、つぎの手順で行う。

（①、攻撃側）

「攻撃する」「魔法、タレントを使用する」

武器攻撃であれ、素手攻撃であれ、「攻撃」を試みるなら「攻撃技能」による技能ロールを行う。その方法は、まずD100を振り、その結果が攻撃を行ったキャラクターの攻撃技能以下ならば攻撃は成功、技能値を上回っていれば攻撃は失敗したことになる。ちなみに、技能ロールの結果（ダイス目）によって、「大成功」「成功」「失敗」「大失敗」と効果が変わる。ここでは、「大成功は成功よりおいしい結果が待っていて、大失敗は失敗よりも悲惨な結果が待っている」ということだけを、教えておこう。くわしくは、まもなく発売されるルールブックを実際に手に取ってから確認してちょ。

魔法やタレントを使う場合は、「技能ロール」は必要ない。『クリスタニアRPG』では「魔法を使う」や「タレントを使用する」と宣言するだけで、それらを使うことができる。

（②、防御側）

「防御を試みる」「魔法、タレントに抵抗する」

相手の攻撃が成功したなら、それに対して防御を試みることができる。防御側は「防御技能」による技能ロールを行い、これに成功すると、相手の攻撃をヒラリとかわしたり、武器や楯で受け止めたことになるんだ。

ちなみに、相手の攻撃の結果が「大成功」なら、防御側も大成功の結果でしかその攻撃を防御することはできないんだ。

魔法やタレントは回避することができないかわりに、「抵抗」を試みることができる。これに成功すれば、魔法やタレントの効果を「半減」したり「消滅」させたりすることができる。その方法は攻撃や防御と同じく、ダイスによる判定。使うのは、「抵抗力」という数値だ。

（③、攻撃側）

「ダメージを計算する」

攻撃が命中した（防御側が防御技能ロールに失敗した）場合や、攻撃系や魔法やタレントが効果を発揮した（防御側が抵抗を失敗した。もしくは、抵抗には成功したけど、抵抗＝効果半減だった）なら、攻撃側はダメージを決定することになる。与えるダメージは武器や魔法、タレントによって決まる。たとえばブロードソードという剣なら［D6＋4（6面体のダイス一個を握って、その出目に4を足す）］、ソーサラー魔法のエネルギーボルトなら［D10＋レベル（10面体ダイス一個を振って、それに術者のレベルを修正として加える）］といったふうにね。

攻撃側は指定されたダイスを振り、修正点を加えてダメージの合計を計算する。そして、相手にその点数を伝える。

ちなみに、武器攻撃などの物理的攻撃には、キャラクターの筋力によるダメージ修正を加えることができる。

（④、防御側）

「減少生命点の記入」

受けたダメージは、鎧の装甲値で減少することができる。鎧はできるだけ、丈夫な物（装甲値の高い物）を着ていたいものだ。

しかしながら、魔法やタレントの中には、「鎧無効」といった効果を持つものもある。こういった魔法やタレントに対して、鎧なんてまったく意味がない。やはり、魔法やタレントは強力なのだ。

防御側が減少点を、キャラクターの生命力から差し引けば、このフェーズの行動はすべて終わったことになる。

4後攻行動フェーズ

「先制行動フェーズ」のつぎは「後攻行動フェーズ」の番だ。このとき行うことは、先制行動フェーズのときと同じ。だから、ここでは省略しておく。

これだけのことが終われば、このラウンドは終了だ。つぎのラウンドへと進む。

以上が、『クリスタニアRPG』で使用されている戦闘ルールだ。いまここで完全に理解する必要はないから、実際にルールブックを手に取ったときのために、予備知識として記憶の片隅に残しておいてほしい。実物のRPGルールを読んだとき、きっと手助けになるハズだ。

さて、クリスタニアのリプレイも、残すところあと一回。最後は、この封印伝説のエンディングとも言えるシナリオになるだろう。この封印伝説がどのように幕をおろすのか……次回「封印伝説クリスタニア　最終回」を楽しみに待っていてほしい。

おたより募集中

というわけで、リプレイ史上最大規模の戦闘シーンを迎えてしまいましたが、はてさて、来月の最終回で本当に決着がつくのでありましょうか？　その答は、神ならぬGMのみぞ知る……でも、GMのことをよ～っく知るわたし（担当編集者）は心配。

さてさて、『封印伝説』に関するご意見、ご感想、イラストなど、読者のみなさまのおたよりを、間口を広ーく開けて大募集中であります。先月からはじまった「元祖クリスタニア本舗」にてどーんと紹介しますので、ラジオのリスナーに負けるんじゃねーぞ、全国のリプレイファンよ立ちあがったらんかいっ、てなノリで、どしどし送ってくださいまし。

では次回、愛と感動の最終回で会いましょう！

ESSAY

岩崎啓真 わが愛のスタートレック 第9回

悪夢の思い出

思い出って奴は人間、美化するもので(笑)、つらい思いも時間が経てば「楽しい思い出」って奴に変化するし、ましてや「楽しい(美しい)思い出」なーんてもっと楽しい(美しい)思い出って奴に変化してしまう。

この「思い出」って奴がゲームを移植する、もしくはリメイクする時には最大の敵になるんだな、これが。

て言うのも、これが「思い出」にならない新しいゲームの移植だったりすると、単純に移植レベルの問題になってくれる。大半のアーケードゲームから家庭用マシンへの移植がこれで、「どれくらい似ているか?」で勝負がついてしまう。理想形は1ドットも違わないことで、最高に悲惨なのが絵も音も偽物。

つまり旬のゲームを移植する場合は純粋にスペックの問題になり、ほぼ同等もしくはそれ以上の機能を持つマシンへの移植なら楽勝だけど、それ以下のマシンへの移植は「いかに何を切って、どういう風にゴマかすか?」ってことに勝負は尽きる場合が多いわけ。

例えば最新鋭のポリゴンをフルに使ったアーケードゲームを家庭用に落とすためには、今の家庭用マシンでは(たぶん3DOを除いて)専用チップを積まないと手の打ちようがないし、大容量のROMを使った力任せの格闘アクションでは積めるROMの容量とVRAMへの転送速度(これはすんげーモノを言うのだ)が勝負になる可能性が高い。

ところが、昔、それも3～4年以上前のパソコンとかファミコンのRPGになってくると状況が大きく変わってくる。マシンスペックから見れば(特にCD-ROMなんかに移植するとなれば)、パソコンやファミコンの3～4年前のPRGなんて楽勝で移植出来るのは前提になかるら楽になりそうな気がするけど、実はそうじゃない。

「移植対象となるゲームが過去の名作であればあるほど、移植するのはとんでもなく難しくなる」のだ。

なぜなら、RPGみたいにどんどん変化を続けているゲームだと、当時いいと思えたバランスも今見ればキツいだけだったり、当時は良く考えられた操作性であっても、今では雑な操作性になってしまっていたりするし、ましてやグラフィックや音楽は当時と比較すれば遙かに変化していて、当時の名曲もそのまま鳴らしたんではタダのタコにしかならないし、当時のグラフィックをそのまま載せたんでは、やっぱりタダのダメな画面になってしまう事が大半。

まあ簡単に言えば、ゲームが古くなってしまってるんだね。それも当たり前で、パソコンでも3年以上前になれば、たいていフロッピー、それも2Dで2～3枚組がせいぜいで、ファミコンでも1～4メガ程度の容量が関の山なんだから、今の目で見れば悲しいモノになって当たり前なのだ。

ところがだ。思い出の中にあるゲームはそうじゃない。

思い出の中にあるゲームを今、もう一度引っ張り出してやってみる人がそうそういるわけないし、しかも、プレイしないもんだから美化されて、印象も今のゲームに合わせてアップ=トゥ=デートされてしまう。

思い出のゲームが一番好きなゲームだったりすると

①今くの何かを見る

②「でも、あのゲームの方が面白かったな」

なーんて平気で思ってしまうのだ。

つまり②の段階で「思い出」の中にあるゲームは「今のゲームのグラフィック・サウンド・バランス」に変更されて、しかもイヤな部分は全部消えている。

この思い出の中で美化されているゲームを今に移植するのには方法が3つ考えられて

①そのまま移植する

②見かけはそっくりだけど、全部直す。

③本質と思われるモノだけを残して全部作り直す。

ここで①の方法は最悪。なんせ思い出を壊して、今では通用しない事を教えてしまうのだから、ユーザーは「どうして変えなかった」と怒り出してしまうわけだ。

てワケで、①は資料的な価値があるぐらい古いゲームを今に再現するとき以外はとても使えない方法。

だから考えられるのは②か、③になるが、この方法、どっちも非常に難しい。

見かけをそっくりでグラフィックを豪華にし、音楽もゲームバランスも全部直す……書くのは簡単だけど、実現するのは非常に難しいし、ましてや全部作り直すなんていうのは、もう一度当時のイメージを伝える作品を作り直すってこと。

しかもどっちの方法をとっても比較対象は思い出の中のゲームだっていうんだから、たまったもんじゃない。

で、成功したとしてもやっぱり悪い事がある。

仮に②の方法で成功したとすると、ユーザーの心の中に残っているゲームは当然②のイメージに変更されてしまうので(思い出は常に美しい方向に改善されるのだ)。「いい移植だね」で終わり。

③の方法で成功したとすると、どれだけ良く出来ていても、必ず気に入らないユーザーが出てくるから「これにはオリジナルのXX」がない、なーんて言う奴が必ず現れる。

ってなワケで、ちょい古めのRPGの移植はワリに合わない。

とエメラルドドラゴンを移植して思ったのでありました。

P R O F I L E

あ～エメラルドドラゴンの移植が終ってヒマになって、毎日遊べる状態になりました。じゃあ、本当に毎日遊んでいるのか? というと、これがなんと毎日遊んでいるのです。会社に出て、ぼーっとゲームをやって、退屈になったら帰る。ああ、なんと優雅な毎日なんだ。こんな毎日ばかりなら幸せなのに。さーて今日も楽しく一日遊ぶとしよう……え? 原稿書けってか? 訂正。原稿を書かないといけないので幸せじゃありません。ぐすん。

イラスト/中野 豪

ESSAY

福田裕彦
暮らしのバーチャル
第6回

「おせち食べてくれない」ミドリバさんは大きなウルシ塗の重箱をウンザリした様子でテーブルに置いた。「このままじゃ80パーセント以上生ゴミよ」重箱の中身は元旦の状態から殆ど変わっていない。新年早々の徹夜仕事帰りの僕は溜め息をついた。「だから作らないでいいって言ったのに」「まーそこは一応ケジメとして、ね」ミドリバさんはこういう所だけ妙にコンサバである。「せめてカマボコくらい食べて」「だってこのカマボコ、斧上のイギリス土産の、あれだろ」「そ、ウエストミンスターカマボコ」ミドリバさんはカマボコを一切れつまみあげてかじった。「おいしーんだよ、これ。ちょっと歯ごたえありすぎだけど」ウエストミンスターカマボコはイギリスの水産メーカーが対日貿易のメダマ商品として生産を始めたコマボコで、イギリスでも案外人気があるらしい。最近では明治屋などの高級スーパーでは普通に売られているが、高級スーパーにも経済問題に全く感心のないカルトフリーライターの斧上は、世にもメズラしいものを手に入れた、とイキマいてミドリバさんを爆笑させた。「だって名前がウエストミンスターカマボコだろ、なんか原子人間[*1]スリつぶして食うみたいでキモチ悪いよ」我ながら特殊な連想だとは思う。「もともとネリモノって何が原料になってるかよく分からなくてイヤなんだ」「そーかなー」二切れ目。「靖丸さんてひょっとして『ソイレントグリーン』[*2]見てショックうけた方？」「うけた」「あたし、とりあえず食べられる状態に加工してあれば、なんでも食べれるな」ミドリバさんは自分の確信を確認する口調で言った。「よーするにおいしきゃいーじゃん。オノちゃんもそー言ってたよ」「あ、そういえば斧上が送ってきたあのソフトどうした、その後進展あった？」「もちろん！　ありあり大アリの放射能Ｘ」徹夜明けにはつらいぞ、そのギャグ。「実は、あたしも徹夜明けなんだ。なんとっ！遂に４種類の生物合成に成功したんだよーん！」疲れトビ女出現。「ウミウシをベースに、カマドウマとアルマジロとチンパンジーのDNA混ぜちゃったら、これがもう元気よくって」ミドリバさんがハマり込んでいるこのソフトは斧上のもう一つのイギリス土産で、ロンドンの友達がドメのネットからダウンロードした『クリープスメイカー』という得体の知れないシミュレーションソフトだ。用意された1024種類の生物のDNAを好き勝手にいじったりツギハギしてひたすら奇形の新種生物を作りまくるという、世紀末極まれりのソフトである。うまく合成しないと個体はすぐ死んでしまいそのファイルはセーブできない。逆に、強力な個体が出来上がればそいつは勝手に成長したり繁殖したりする。誰が作ったか知らないが、まさにミドリバさんの睡眠時間を削る為にあるようなソフトなのだ。「見てみる？」デモファイルで見たシワミミズとかツブツブ猫とかが頭の中でグチャグチャ踊り始めた。「今はいいや。ひと眠りする」僕は欠伸を噛み殺した。

目の下のクマを幅３センチほどに成長させたミドリバさんが僕を揺り起こしたのはそれから５時間後だ。「何がどうなったのか分かんないけどスゴい事になってるの」ミドリバさんはカマボコをかじりながら僕をコンピューターの前にひきずって行った。「見て見て！」モニターをのぞき込んだ僕は仰天した。「なんじゃこりゃ！」ブヨブヨの赤黒い肉塊がナットウ状になって蠢いている。「超ゲロ！」「どうもシェルドレイク変数とエリアＤ５のDNAが勝手にリンクしちゃったみたい。眠くてデタラメやってたかなー」曲を作る時にもよくある事だ。「体に触れるものを簡単に取り込んで成長しちゃうの。例えば」ミバドリバさんはキーボードを叩いた。「ホラ、フナムシ取り込んだ」「このLPって何」僕モニターの右隅の表示を指差した。「個体の生命力」「PPは」「繁殖力」「両方ともＥになってるぞ」「要するに無限大って事」マッドサイティスト顔でミドリバさんは言った。「じゃ、このＴは？TOO COMPLEXってなってる」「これが分かんないんだ。タイム、じゃないし……」その時電話が鳴った。斧上である。「なあ、おい、こないだのあれ、どーした」相変わらずのボソボソ声。僕はモニタースピーカーのスイッチを入れた。「まさかもう止まったよな」「何が」「クリープスメイカー』だよ。あのソフト、３時間で自動停止するハズなんだ」「あたし、もう60時間以上やってるよ」ミドリバさんはキーボードを叩きながら言った。斧上は一瞬沈黙した。「じゃ、ダウンロードした時かそっちでコピーした時に何かあったな……弱ったな」「何が」「リバちゃん、色々作っただろーな」「そりゃもー、200種類はね」「……あのな、今日ダチから電話が来てさ、そのソフト、食品会社の原料バイオ開発用のソフトをハッカーがパクって勝手にタイマーとタイトルつけてネットに流したんだと。それだけならいいんだが、そいつには強制的にモデム動かすソフトが入っててな、出来た生き物を勝手に無人工場の原料成育ラインに送信しちゃうんだ」「え」モデムの「通信中」のインジケーターを確認した僕は悪寒が走った。「なんの工場」「ウエストミンスターカマボコ」斧上は電話の向こうで大きな溜め息をついた。「お前、食っちゃった？」全身鳥肌の僕はミドリバさんを振り返ったが、「そーかそれで分かった、このＴってテイストのＴなのか！」案の定ミドリバさんは平然としている。「なるほどTOO COMPLEXね、確かに超複雑な味しそうだもんな、これ。ね、靖丸さん、どーやったらおしくなると思う」「タコでも混ぜたら」僕はゲンナリして言った。「あらタコはダメよ」「なんで」「イギリス人ってタコ嫌い[*3]なんだもん」うーむ。

PROFILE

国内海外を問わず、Ｂ級SF映像作品に惜しみない愛情を捧げるミュージシャン。スタジオプレイヤー、作・編曲家として活躍中。作曲家生方則孝氏とのコンビ「生福」として発表したアルバム『内容の無い音楽会』は、発表後数年を経て、今だに業界内外に絶大な人気をほこりまくっている。

暮らしのバーチャル豆知識

＊１　**原子人間**　原題『The Quatermass Xpeiment』。1955年ハマーフィルム製作。監督ヴァル・ゲスト。主演ブライアン・ドンレヴィ。宇宙細菌に冒された宇宙飛行士が体にどんどんノモノをとりこみつつ変形、最後は巨大な怪物になってウエストミンスター寺院に出現するが、映画の最初から最後までずっと不機嫌な顔をしている変な主人公クォーターマス博士にあっというまに退治れさてしまうという、変な映画。巨大な怪物はロングショットだとちょっといいが、アップにするとただのタコにしか見えなくて悲しいぞ。

＊２　**ソイレントグリーン**　原題『Soylent Green』。1973年MGM製作。監督リチャード・フライシャー。主演チャールトン・ヘストン。タイトルのソイレントグリーンは、未来社会の貴重な食料の名前。実はこれが人肉の加工品で、という、マジメなサスペンスタッチのSF。出来はまあまあ。

＊３　**イギリス人はタコ嫌い**　本当である。多分、あのへんの海はすげー大ダコがウヨウヨいて、彼らの先祖バイキングはさぞ怖い目にあわされ、その遺伝的記憶が民族的トラウマを形成しているのだろう。深みのある話である。

イラスト／石嶋由美子

ESSAY

榊 涼介の SLG 巷談 番外編

劉備玄徳には中年のオッサンの哀愁がある!?

さて、と。今回は歴史のお話を少々。わたしは昔っから歴史というやつが大好きだった。歴史のどこがおもしろいかといえば、結局は「あの頃の連中は何を考えていたんだろう？」ということに尽きる。格好よくいっちゃえば、その時代に生きた人々が何を考え、何を希望としていたかなんてね。以前、就職試験の適性検査でその通りの質問がでてきて笑っちゃったんだけれど、まさに、「ボンヤリ想像にふけることが好き」だった。

もちろん想像するためには資料を漁ったりある程度の勉強は必要なんだけれど、対象となるのは生身の人間ゆえ、別に〝正解〟を出す必要はないし、また数学のようにはっきりした正解はないと思っている。まあ、正解というか事実がわかるのは当時の物価とか、どんな農具や武器が使われていたかといった人間以外のことがらだろうね。だから、研究者になるのでもない限り、絶対必要ということはない。その時々の自分の知識やら年齢やらの限界の中で考えればよいことと思っている。

たとえば、三国志にちなむことわざで「髀肉の嘆」という言葉がある。これは浪々の身を荊州の劉表に拾われ、居候になっている劉備の〝嘆き〟だ。長い間馬に乗らない、つまり戦場に臨んでいないため、腿に肉がついてしまったのを劉備が嘆いたことからくる。傍らにある辞書には「自分の力を示し、功名をたてる機会がないのを嘆くこと」とある。中学生の頃、わたしは劉備の気持ちはじゅうぶんわかる、と思った。サッカー選手が試合に出たくてウズウズするように、武将だから戦場に出たくてたまらないはずだ。平和だが退屈な日々は劉備には辛いんだな、と辞書の文意そのままに考えていた。けれど今は、そんな単純なモンじゃないな、と密かに思っている。直接の意味は辞書の通りなんだが、背景にあるのは〝オッサンの焦り〟なんだな。劉備って人は波乱万丈の人生を送ってきた人で、それも数限りない失敗と挫折の人生ってやつだ。

荊州に居候していた201年当時、すでに40の坂を超えたオッサンだった。黄巾賊討伐の義勇兵に応募してからはや20年。波乱万丈の半生の成果が劉表から貸し与えられた吹けば飛ぶよな小城ひとつじゃ、暗〜い気分にもなるよな、なぞと思うのである。自分や家来達の将来への不安もあったろうし、（武将ってのは激職ですから）オレはあと何年働けるかなあ？　なんてジジィくさいこともしみじみ考えたろうと思う。わたしは劉備よりは（はるかに？）若いからあまり生意気なことはいえないんだけれど、中年ってのはホントに真ん中なんだね。それなりの過去もあるし、まだまだ未来への可能性もある。そのあげくが〝髀肉の嘆〟ということじゃなかろ〜か？　わたし思うに、この言葉のウラにはイラク戦に出たくてたまらんかった北沢のウズウズじゃなくて、中年のオッサンの哀愁が漂っているんだな、うん。そう考えてくると、〝三顧の礼〟での劉備の心情もわかってくる。劉備は将軍だから多くの家臣を抱え、「こやつらをどう食わしてゆこう？」と我が身も含め将来を考えていたはずだ。「よい知恵を持っていればどんなやつでもよい、とにかく自分の将来を指し示してくれるやつがいれば…」と〝軍師役〟を求める気持ちは強烈だったはず。散々に苦労したオッサンだから、自分の能力の限界をよく知っている。「ああ、オレは将来のビジョンを考える才能がないな」と思ったら謙虚に優れた人の意見を聞くのが一番だと思っている。三顧の礼そのものは三国志演義という小説に書かれた絵空事だけれど、決してただの絵空事にあらず。おそらく実際に同じような事件はあったと思う。それが三顧の礼に象徴されるエピソードに結晶化されたということだろう。それにしても自分よりはるかに年下の孔明を手厚く遇するなんて芸当は、社会経験を積んだオッサンじゃないとできないだろうね。

〝髀肉の嘆〟に関しては、まあ、こういった理屈を今の時点ではこねている。人形劇三国志風のさっそうとしたイメージじゃなく、こころざしを得ず将来への不安に悩む中年のオッサンを想像しているわけだな。これがあと20年もしたらど〜なるんだろう、と我ながら興味がある。「ほっほっほ、劉備よ、まだまだ若いな」、なんて文章を書いているんだろ〜か？　ともあれ、歴史がおもしろく思えるのも想像力の問題だと思っている。そのためには当時、どんな兵器が使われていたか？　なんて情報も大切だけれど、情報ばかりが先行して、想像力が欠如しては本末転倒になると思う。というわけで、皆さん、歴史の世界は楽しいよ。たいしてお金もかからないしね。「長篠の合戦直前の信長はどんな気持ちだったろう？」なんて想像して歴史の世界に遊んでください。きっと頭が丈夫になるよ。

P R O F I L E

昨年末に偽書幕末伝・第2巻を出し、さらに休む間もなく最終巻の執筆にかかっている榊氏。「合い言葉は歴史を遊ぶです」なんて気取ったことをいっておる、今日この頃である。

イラスト／盛本康成

あの感動を完全体験——
"エメドラ"のすべてがここにある

Emerald Dragon
エメラルド ドラゴン

絶賛発売中

ゲーム体験ソフト+ガイドブック
電撃CD-ROM and BOOK①エメラルドドラゴン

●『エメラルドドラゴン』の序盤が遊べる。オープニングデモを完全収録。また射的・パチスロなどのサブゲームと、オリジナルサウンド編曲集も楽しめるCD−ROM。さらにガイドブックには、資料設定集や開発スタッフの話などなど、最新情報盛り沢山!
●定価2480円(税込)
※この電撃CD-ROM and BOOKは電撃ムックシリーズです。お求めはお近くの書店で

絶賛発売中

電撃CD文庫 エメラルドドラゴン

●PCエンジン版『エメラルドドラゴン』に使用した、作曲・福田裕彦による全BGMをノーカットで収録。ブックレットにはキャラクターデザイン・木村明広描き下ろしのイラストをはじめ、ゲーム画面の原画や登場するキャラクターの設定資料を満載!
●定価3800円(税込)
※CD(約60分、豪華上製本仕様ケース入り)+ブックレット(64ページ)、外箱入り

'94年 2月1日発売予定

電撃攻略王 エメラルドドラゴン 公式ガイド

●PCエンジン版『エメラルドドラゴン』を完全収録。電撃だからできる、とことん追求した数々の攻略法をこの一冊に凝縮。公式の名はダテじゃない!
●予価880円(税込)
※電撃PCエンジン特別編集 96ページ・オールカラー

'94年 5月発売予定

待望の小説化、ついに決定!

電撃文庫 エメラルドドラゴン

●作・飛火野耀、監修・飯淳、イラスト・木村明広の強力スタッフが贈る、待望の小説版『エメラルドドラゴン』。ついに来年5月登場!

発売●主婦の友社　発行●メディアワークス

皆さん、コンニチハ♥　今月から読者ページで皆様のお相手をすることになりました。初めての今月は、すごい緊張とプレッシャー……。皆さんの暖かい応援と楽しいハガキ、心から待ってます。よろしくね♥

『電撃王』読者の皆さん、初めまして。私がシルキーまりなです。これからいっしょに楽しもうね！

今月号からイメージチェーンジ!!　の読者コーナー、シルキーまりな(…緊張)が皆サンのお相手を致しまーす。各コーナーも新しくなったので、どんどんハガキを送ってくださいね。皆と少しでも近づけるようなページにしよう！　と、いまから張り切っているまりな(緊張……)。皆がいま興味を持ってることや身の回りの出来事、どんなことでも聞かせてほしいな。私自身に対するボケやツッコミもＯＫ！　受けて立つゾ!!(といいつつ大緊張)。とにかく私にとっても楽しみなこのページ。『電撃王』が大好きなアナタと密度の高い内容にしていきたいな、と思います。まりなのノリとイキオイの良さは保証付き!!　てな感じで、START!

ぷろふぃーる

シルキーまりなこと若月麻里菜、年齢21歳、渋谷区在住、と今はまだここまで。深まる謎詳しくは次ページでね。

撮影／弘瀬秀樹

御挨拶＆ぷろふぃーる大募集

改めて読者の皆サマ、初めまして。新顔のまりなです。
まだ未熟者の私ですが、温かく見守ってくださいね♥

シルキーまりな、21歳、渋谷区在住、さて一体私の正体は？　名前と年齢しかわかっていない(というか発表してない)私、性格は？　趣味は？　スリーサイズは？……アッ、そんなイキナリたくさん聞かれても、まりな困惑。そこで、私って一体どんな人物なのか、皆サンに考えてもらいたい、ということで、まりなのプロフィール大募集!!　どんな食べ物が好きで、遊びに行くところはどんな所か、はたまた、まりなのかくされた過去は!?　イマジネイションを働かせて、アナタ好みの私に仕立てあげてほしいな。純情しとやか娘なのかイケイケ娘なのか、あるいは真の女王サマ的娘か!?　細かい設定をひとつ、ヨロシクネ♥

読者さまのイラストコーナー

▶埼玉県北埼玉郡騎西町外川／蛙王夫輔。

◀京都市左京区一条寺北大丸町／PN東鳳司。

▶兵庫県尼崎／※名前が読めません。ハッキリ大きく書こうね。

▲神奈川県横浜市岡津町／長井友一

まりなの似顔絵も送ってネ！

人生よろず相談所

世の中、悩みごとはいっぱい！まりなといっしょに解決だ！

Q ぼくはふたり兄弟の兄なんですけど、弟に対して劣等感を抱いているんです。弟は勉強ができて、今は国立大学に通ってます。なのに僕は半分プー太郎みたいな生活なんです。弟はたまに会うと、僕をゴミを見るような目つきで見ます。みじめです。くやしいです。なんとか弟を見返してやりたいのですが。　若手フリー編集者R

劣等感って、少なからず誰にでもあることだよね。事実、まりなにもたくさんあるもーん。でも自分で自分をイジメちゃうのって辛いよね。アナタにはアナタだけのイイところがあるはず。勉強ができりゃ人間エライわけじゃない！　どんな道を辿ってきたとしても、優しさと勇気のある強い心を持ち合わせる人が魅力的だと思うな。見返してやりたいと思える内に、どんどん色んなことにトライしてみたら？　きっとさまざまな出来事の中に、アナタ自身が見つかると思うよ。アナタはアナタ、自信を持ってガンバって!!　悔しい気持が明日への活力だヨ♥

Q Hゲームが大好きな私です。出てくる女の子がいいんです。かわいいし、スタイルはいいし、どんなことでもするし、第一、私のことをバカにしません。でも、そういう女のコが好きなのを、周囲は変だ、といいます。男にいわれるのは平気ですが、女性の目から見てもやっぱり、ぼくは変でしょうか？　若手編集者J

A 率直にいえば変じゃないと思う。現実の女の子って、けっこうコワイもんね(私も？)。ゲーム中の女の子に優しくできるんだったら、現実の女の子にも優しくできると思うし。現実と対面する前にシュミレーション、という感じで、存分に楽しんじゃっていいんじゃないかな？　現実とゲームって、ギャップがあるからこそ、オモシロイよね。現実の女の子にも、J君をわかってくれる子は、きっといるハズ。いつかそのコに出会うときのために、いまから自分を磨いておこうねッ。

新コーナーです！
あなたの悩みに答えます。
第1回はテスト・ケース。『電撃王』スタッフの悩みに挑戦。
左のイラストコーナーも健在。
今回は縮小しちゃいましたが、まだまだ大募集中！　素敵なイラスト待ってるね。

というワケで第1回目のよろず相談所、いかがでした？　きちんとアドバイスできてるか、ちょこっと不安だけど……。このコーナーでは、アナタのお悩み事、恋愛から、会社や学校での人間関係、その他etc、誰にも話せないという悩みでも、まりなにはコッソリ、教えてね。できる限りのアドバイスを、と思っています。いつも心のポジションはポジティヴでいようネ!!

まりなの、8番目の海をめざして

世界には七つの海があるけれど、私は8番目の海を探すのに夢中。自分の中のもうひとりの自分を探してるのかな？　毎日出会う景色、人の中にきっと8番目の海が…。

と、カッコつけたものの、なにを書いていーやら。12月に入ってからというもの、相次ぐ忘年会やら飲み会、食事会でけっこうヘロヘロ。もともとアルコールに弱いくせして、飲むのは大好き、ときたもんだから手に負えません。他人の1／3位で酔っちゃうんだけどね……。まりなの鉄則として、飲む時はなるべく大勢で、楽しく飲むのがいちばん！　いま凝っているのは、ブランデーをジンジャーエールで割るか、あるいはカクテル類オンパレード。この間飲んだ、〝ピンクキャデラック〟って美味（おい）しかったな♥　こんな寒い夜が続くときは、熱々の日本酒……といきたいんだけど、まりな弱いんだなー。日本酒は。酔って暴れるとか、記憶を失くしたなんてこと、いまだかつて無いけれど、日本酒入ったら、もーどーにもこーにも……。スポットは的には、六本木、麻布、赤坂あたりが多いかな。六本木で東京タワーを見ながら飲む、というのが好き♥　今週末も忘年会が2本。鍋パーティらしいんで、いまからワクワク。これで隣に素敵な人が居たら最高なんだけどなァ……。ま、いっか……。

どこかのバーで、まりなを見かけたら声をかけてね。いっしょに飲も♥

まりな日記

●12日8日（水曜日）

ハッと気づけばもう朝。昨夜は渋谷でライヴを見てご飯を食べて、飲んで……。何時に帰ってきたんだ？

●12月9日（木曜日）

相次ぐ忘年会で、ちょっとツライよう。それにしても飲んだあとのラーメンって、凄く美味しいよね？

●12月14日（火曜日）

きたる年末に備えて大掃除!!　山のように積み上げられた本に、少々ウンザリ。どーしたもんだか、ねェ……。

●12月22日（水曜日）

フフフ、今夜はユーミンのコンサート。初めて観るので楽しみ♥　なのに連れは女友達……。くすん。

大募集項目

①人生よろず相談
②読者さまのイラスト
③まりなのプロフィール
④新聞の一面に載る方法
⑤あなたのいま一番の謎
⑥今月号の感想
⑦言いたいことなんでも

④はＶＩＰの証明、新聞の一面に載る方法を送ってほしい。⑤は気になる謎を、あなたに代わって調べてあげる。ハガキのあて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11　メディアワークス電撃王編集部シルキー係まで。

PCエンジン版『エメラルドドラゴン』やPC-9801版『戦国秋葉原～信長伝～』などを開発したメディアワークスゲーム事業部が業務拡大のため開発スタッフを募集します。下記の応募要綱をご覧の上、ふるってご応募下さい。

明るく楽しい私たちのソフト作りに参加しませんか

■応募資格

ゲームソフト開発経験者に限る（未経験者不可）

■待遇

当社規定により優遇

■勤務地

①東京都千代田区神田神保町
②東京都杉並区高円寺

■応募方法

①履歴書（写真貼付）
②過去開発に携わった作品とその業務内容
③自己をアピールするもの（書式は自由）
※応募書類は返却しません。

■締切

94年2月10日消印有効

職種	募集人員	業務内容	年齢
ゲームプロデューサー	1名	ゲーム全般の事業計画立案及び管理・運営	35歳位迄
ゲームディレクター	2名	プロジェクトの管理・運営（スケジュール、クオリティ等）	30歳位迄
グラフィックデザイナー	5名	ゲームグラフィック作成	25歳位迄
ゲーム企画	1名	新規ゲームの企画立案・運営	30歳位迄
プログラマー	1名	アセンブラでのソフト開発	30歳位迄

■応募先

〒101 千代田区神田神保町2-22-11
メディアワークス
ゲーム開発スタッフ募集係あて

■問い合せ

メディアワークス 総務部人事課
03(5276)2431

総力特集
ゲームを継ぐもの
新たな帝国を築く次世代ハードはどれか
従来機をはるかに凌駕(りょうが)する性能を持つ『次世代ゲーム機』は、今年いよいよ日本の市場に登場する。各社のハード間の勢力競争は、映画・音楽といったソフト産業までも巻き込み、業界の大再編成も起こりつつある。果たして生き残るのはどの機種か？　ハードの性能と現場の声などから、多角的に検証する！
ソフトハウス・開発担当者に直撃アンケート!!
ひと目でわかる!
各ハード公開スペック
未来の鍵を握っているのはだれだっ!?

次世代ゲーム機各機の「現在」

特集の最初に、まず「次世代ゲーム機」と言われている機種について、現在までに分かっているデータをまとめてみた。とはいえ、現在日本国内で一般に販売されているものはまだ１機種もない。このため、直接のマシン能力の紹介ではなく、開発の背景やお家事情といった情報が主体となっている。それでもすでに、各機種の性格や、構想のちがいははっきりと現れつつある。家庭のテレビの中に新しい世界を持ち込んでくれるマシンとして、あなたが魅力を感じるのはどれだろうか。

エントリーNo.1 松下電器他3DOプレイヤー

次世代ゲーム機戦争の火つけ役にして第１走者。高機能をウリに追いかける各機に、ソフト重視の戦略で対抗を狙う。

発売時期	'94／4	予想価格	70,000円以下
最大表示色	1677万色	最高解像度	640×480
搭載プロセッサ	ARM60（32ビット・RISC）セルエンジン、ほかは不明		

３DO機は、規格・ノウハウを提供する３DO社と提携した複数のメーカーから発売される。米国ではすでに米国松下電器の「REAL」が発売中で、日本国内ではこの４月に、やはり松下電器から発売されるといわれている。

RISC型CPUと倍速CD-ROMドライブを搭載、320×200ドットでは1677万色表示が可能、画面書き替えは最新のIBM-PCよりも高速……といったスペックは、昨年夏の公開当時には、それまでの常識を覆すものだった。これらの能力は、つぎつぎ登場する次世代機のスペックを見るときに、ひとつの基準として考えることができるだろう。

だが、３DOの強みは、完備された開発サポート体制にある。３DO社に出資したワーナー・MCAのふたつの映画会社から、音楽や実写画像が提供され、ソフト製作に自由に使える。また、従来のゲーム機でソフトを開発した経験がある人ならば、ごく短時間で３DO用のソフト開発にとりくめるだけの環境も提供される。確立するのに長い時間がかかる開発環境が整えられていることは、大きなメリットだといえる。

▲「REAL」はフロントローディングドライブを採用し、高級感をウリにしている。日本版は低価格化のためイメージはちがうかも？

エントリーNo.2 NECホームエレクトロニクスFX（仮称）

現在のところ、まだ未公開の部分が多く判断は難しい。「CD-ROMの大容量を使ってアニメを見せる」ことに徹したマシンか？

発売時期	'94末	予想価格	不明
最大表示色	1677万色	最高解像度	不明
搭載プロセッサ	V810（32ビット・RISC）ほかは不明		

NEC自身が「PCエンジンDuo-Rの上位版」と位置づけるCD-ROMゲーム機。その開発ベースは、ハドソンが試作した、家庭用ゲーム機用のCPU＋周辺LSIセット（愛称「TETSUJIN」）であるといわれている。ただし、高速化のため、CPUはNECの32ビットRISC型のものに置き換えられている。ちなみに、ハドソンは現行のPCエンジンの開発にも深く関わっており、同機のソフト製作会社中の最大手のひとつでもある。

現在のところ、FXには「1／30秒間隔での画面描き替えによって、圧縮記録された画像を再生」する能力があり、「見た目はテレビアニメとまったく同じ」画像表現ができるものとされている。このほかの性能に関しては、あまり明らかにされていることがない。ただ、ここであげた性能は従来のゲーム機の延長線上にあるものに過ぎない。次世代機ならではの機能、とくに３D処理・表現の能力をどれだけもっているかは、まだまったく未知数だ。

ただ、現在のPCエンジン市場では、アニメ的なビジュアルシーンを生かした演出の作品に人気が集まっている。これをそのまま発展させた路線で、従来のノウハウを生かした作品がそのまま作れるのは、ソフト面で見た「強み」といえるだろう。

◀この「エメラルド ドラゴン」（NEC-HE）に見られるビジュアル路線を継承か？

エントリーNo.3 セガ サターン（仮称）

国内で、任天堂に苦戦し続けてきたセガの切札。自社製アーケードゲームの移植は強力な魅力だが、サードパーティの結集はこれから。

発売時期	'94末	予想価格	50,000円以下?
最大表示色	1677万色	最高解像度	不明
搭載プロセッサ	32ビットRISC型CPU、その他合計7つ		

コードネームの由来は「セガ６番目の家庭用ゲーム機」にちなみ、「太陽系の第６惑星・土星」からとったものらしい。並列・分散処理を採用し、CPUをはじめとして７つのプロセッサが高速処理を実現するという。ポリゴン表示をサポートするプロセッサも含まれるため、『バーチャレーシング』『バーチャファイター』など、ポリゴンを使用したセガの人気アーケードゲームが移植されると期待されている。また、ソフトの媒体としてROMカセットとCD-ROMの両方を採用し、さらにCD-ROMは４倍速・リライタブル（セーブデータがCD-ROMに書き込み可能な）なタイプになるという。随所に意欲的な構成が見られ、セガファンに前人気を呼んでいる。また、サターンに関しては、他社との提携があいついで発表されている。具体的には、音源チップを供給するヤマハが、音楽機能を強化した上位互換機を発売する予定。CPUを供給する日立も、サターンのノウハウを遊園地やテーマパークに置かれる大型マシンに活用してゆくという。セガの弱点というと「ソフトの本数が少ないこと」といわれ続けてきたが、これにもゲーム作成者・作成会社向けの情報交換・交流のための「セガ・クリエイティブセンター」を設立するなど、挽回する姿勢を見せている。

◀アーケード上ではポリゴンゲーム路線を展開するセガ。この「バーチャファイター」のような作品が家庭で遊べるとなると、サターンの強力なプッシュ材料になる。

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

制作が始まったのは'93年初頭から。最初は単純移植ということだったのだが、会議を重ねるうちに改善案が続出。ついには、PCエンジンオリジナルステージの追加やシステムの変更が決定してしまった。

ゲームを継ぐもの

―― 新たな帝国を築く次世代ハードはどれか ――

エントリーNo.4 ソニー PS-X(仮称)

「技術のソニー」の本領発揮。すでに試作機は可動中と、年末の発売時期も確実。あとはどんなソフトが登場するかだ。

発売時期	'94末	予想価格	50,000円以下
最大表示色	1677万色	最高解像度	640×480
搭載プロセッサ	R3000A(32ビット・RISC) その他合計5つ		

現在のところ、公開スペックではもっとも高性能とされる(?)マシン。第一に「高い品質の3D-CGを、コントローラーの操作に応じてリアルタイムで合成・表示できる能力を持つゲームマシン」として開発された。これは現在のグラフィックワークステーション(CG作成用コンピュータ)でも困難な要求だが、RISC型の32ビットCPUと4つの専用プロセッサによる並列・分散処理で、この高速処理を可能にしている。3D・ポリゴンといった次世代機ならではの手法だけではなく、スプライトや2D画面の拡大・縮小・回転といった従来ゲームの手法・効果も、ハードウェアでサポートしている。ソフト開発に関しては、広く参入をつのる方針で、すでにコナミ・ナムコが参入を表明、「試作段階でデモを見せたソフトハウスの反応も良好」ということだ。

ソニーはこれまで家庭用ゲーム機に本格的にとりくんだ経験がなく、ソフト・広告戦略の不安を指摘する声もある。これには、系列の音楽会社「ソニー・ミュージック・エンターテインメント」からこの分野に長けた人材を投入し、対策としている。

▲PS-Xの性能を語るものとしてソニーが公開した写真。これ1枚からも、PS-Xのポリゴン・3D路線重視がわかる。

エントリーNo.5 任天堂 プロジェクトリアリティ

発売まではまだ2年近い。その間に他機に勢力を築かれるとピンチもあるが、任天堂のブランドイメージは効果絶大。

発売時期	'95年後半	予想価格	約26,000円
最大表示色	1677万色	最高解像度	不明
搭載プロセッサ	R4000(64ビット・RISC)、ほかは不明		

任天堂のポストSFCマシン。来年前半の発表を目指して開発中で、開発のパートナーにはグラフィックワークステーション分野の世界のトップメーカー、米国SGI社がついた。ちなみに、映画『ジュラシック・パーク』で使われたCGも、このSGI社のマシンで作成されている。あの映画の品質に迫るCGの描画能力を載せて、250ドル(約2万6000円)以内で発売すると予告され、話題を呼んでいる。

毎秒10万ポリゴン表示可能、整数演算・実数(小数点がつく数値)演算ともに1秒に1億回の計算能力を持つ、といったスペックが予定されている。CPUであるR4000はSGI社の子会社であるMIPS社が設計した汎用64ビットRISCタイプのもので、PS-Xの採用するR3000Aの兄貴分にあたる。ソフトの媒体はROMカセットとなり、CD-ROMドライブは標準装備ではないもよう。他社がROMカセットの容量の少なさ・製作費の高さ・製造期間の長さといった点を理由にCD-ROMに移行しているのとは別の戦略をとるようだ。最大の不安は、発売時期が他機種よりも1年以上も大きく出遅れること。だが、選択材料として任天堂のブランドイメージを採る消費者の数が相当数にのぼることはまちがいなく、有力な勢力と見られている。

▲実写と見紛う背景に立つ、立体的なマリオ。従来の戦略を新技術で展開してゆく決意表明と見るのも可能だろうか。

特別参加 コモドール AMIGA CD-32

この機種は、純粋な意味での家庭用ゲーム機ではない。欧米、とくにヨーロッパで高い人気を誇るパソコン「AMIGA1200」を小型化、さらに倍速のCD-ROMドライブを内臓して、ゲームマシンとして特化させたものだ。つまり、TOWNSに対するマーティのようなマシンと考えるとわかりやすい。おもなターゲットは欧州、とくにイギリスで、まだPAL(欧州のテレビ画像規格)対応版しか出ていないため、日本で使うには専用ディスプレイが必要だ。ただし、米国版が出れば、日本のテレビにつないで使うことが可能になる。

CPUは68020を採用、14MHzで動作させている。これでみる限り、MacIIやワークステーションの初期のマシンくらいのCPUパワーがあることになる。多数の画面モードを持ち、色数を落として、IBM-PCのゲームで使われる320×240ドット256色画面も出せるため、既製ゲームの移植も行いやすい。パッドとマウスのほか、キーボードもつなげる。これとフロッピードライブを接続すれば、AMIGA1200のFDモデルと同等に使える。なお、すでにAMIGAがかなりの人気を誇る欧州で、あえてこのマシンを発売する陰には、「CD-ROMでゲームの大容量化対応と違法コピー対策を同時に行いたい」というゲーム業界の意向もあるようだ。

発売時期	発売中(英国)	予想価格	約50,000円
最大表示色	25万6千色	最高解像度	1280×512
搭載プロセッサ	68020(32ビット)、グラフィック×3		

特別参加 アタリ ジャガー

アタリ社がひさびさに発売する家庭用ゲーム機。同社は世界初の家庭用ゲーム機を作ったメーカーだが、ここ数年新製品発表もなく、パッとしなかった。このジャガーは、雌伏していたアタリ社の自信作で、なんとIBMが生産を担当する。次世代ゲーム機戦争のダークホース的存在かもしれない。

CPUはアタリ社の設計による64ビットRISC型のものを搭載。さらに複数の専用プロセッサを搭載している。これらのプロセッサ群の間のデータ転送が高速にできるように設計されているのが特徴で、プロセッサの処理の高速性が転送時に損われず、高速処理を実現できる。そのスピードは、画面書き替えに限れば、3DO機の10倍以上と言われる高性能だ。

ソフトは当面ROMカセットで供給されるが、2倍速のCD-ROMドライブの発売も予定されている。また、通信アダプタも発売され、これによりCATVや電話回線を利用した双方向通信サービスにも対応。通信回線を介し、好みのゲームを送ってもらってプレイすることが可能だ。

これだけの性能で、価格は249ドル(2万7000円弱)とごく安価だ。'93年中は、ニューヨーク地域を初めとし、米国の一部地域でだけ先行販売された。今年中に全米で販売を開始する。日本での販売予定はまだ未定。

発売時期	'94(米国)	予想価格	約27,000円
最大表示色	1677万色	最高解像度	720×256
搭載プロセッサ	64ビットRISC型CPU、ほかは不明		

開発の現場が直接語る次世代機への期待と評価

『電撃王』ではさまざまなソフトハウス十数社に、次世代ゲーム機に関する見通しや希望についてアンケートを行った。大きな質問は4問、各社で開発に携わっているスタッフと、広報担当者に対し2問ずつ。解答は無記名で行ったので、技術者とビジネスマンの視点からそれぞれ、来たるべき次世代機とその時代について本音が聞けたようである。

開発スタッフの方に質問します：現在開発に携わっている現行のゲーム用ハードに、スペック・開発環境などで、不満な点はありますか？

まず2ページにわたり、開発スタッフへの質問と回答を紹介する。最初の質問は、従来のゲームハードについて聞くことで、次世代ゲーム機に対する期待を浮き彫りにするためのものである。さすがに開発スタッフの回答には、開発に関する問題点がはっきりと掲示されている。

従来機は、開発環境がソフトハウスまかせで、ゲーム開発が行いにくい。(総合デザイナー／SFC・メガドライブ・業務用機)

開発機材の値段が高い。(ゲーム開発技術補助／パソコン各機種・SFC・ゲームボーイ)

昨年発売された某互換機だが、開発環境や開発機材を明確にしたうえで発表・発売してほしかった。(ディレクター兼ゲームデザイナー／SFC・PCエンジン・某次世代ゲーム機)

家庭用のゲーム機はパソコンとはちがって、それ自身でプログラムを行えない。このためゲーム開発を行うためには、そのための「開発環境」とよばれるコンピュータとソフトウェアが必要になる。これが十分に使いやすいものなら、余分な手間を最小にして、プログラムやシナリオに全力を投入できる。逆に開発環境が貧弱だと、効果音ひとつを差し替えるのにもたいへんな手間がかかることもある。だから次世代ゲーム機のハードウェア能力を十分に発揮するには、ハードメーカーが質の高い開発環境を安価に提供することが必要なのだ。それが早い時期に達成できたゲーム機は、ソフト面で大きく有利になるだろう。ほかには……

ROMカセットの製造費が、全体の割合から見て高い。(ゲーム開発技術補助／パソコン各機種・SFC・ゲームボーイ)

という声もあった。ROMカセットの製作にかかる値段は、CD-ROMの場合の10倍ほどにもなる。これに、ソフトの発売によってハードメーカーへ払う金額(ロイヤリティ)を加えると、定価の数十%もが「本来ゲームではない部分」への対価になってしまう。次世代機の多くがCD-ROMを採用した点には、ソフトハウスの余分な出費を減らすことで、自社ハードに参入してもらいたいという、ハードメーカーの意図を見ることができる。

ハードメーカーに対する意見としては……

メーカーの姿勢は、企業の体質が出ておもしろいですね。思わず「アホちゃうか」と思ったりする会社もあります。(開発プロデューサー／家庭用ゲーム機全般・業務用ゲーム機)

と、辛辣なものもあった。開発コストの問題といい、ソフトハウスとハードメーカーの間で、意見が合わないこともあるようだ。

アンケートの前には、現行機のスペック不足を訴える声が多いだろうと考えていたが、実際にはこの意見は少なかった。それでも……

スペック不足。今手掛けている機械の能力は、自分が表現したものに必要なスペックの5%〜10%くらいしかない。(ゲームデザイナー／ゲームボーイ・PCエンジン)

という声があった。最後に、現行のゲーム機市場自体の行き詰りを懸念した……

水準以下のソフトが市場に大量に氾濫していること。この状況には危険を感じる。(企画／SFC)

という意見も挙げておこう。

広報担当が語る次世代ゲーム機寸評
1 3DO

ここでは各ソフトハウスの広報の方にうかがった各機種の印象を紹介していこう。開発の方の答えと比べてみるとおもしろいのでは？　まず最初は3DOだ。

●取りこみ画像ゲーム機。

●何が得意なマシンなのか、いまひとつよくわからない感じです。

●アメリカンなマシンだなぁ、と思う。

●米国版ではサンプルソフトが標準添付なのはすごい！

……マルチメディア機器としての姿勢が、あまり肯定的に見られていない。実際に国産ゲームソフトが出ると評価が変わるか？

コラム 新しい世界を開く3D表現

次世代ゲーム機の多くが得意とする、立体的表現について簡単に解説しよう。

従来のゲーム機では、動画の表現のために、少しずつ異なるたくさんの絵をあらかじめ描いておいて、必要に応じてそれを切り換える方法が使われた。これはCPUにかける負担は小さいのだが、あらかじめ用意されている以外の画像を作りだすことはできない。

これに対し次世代機では、「立体をこちらから見たらこう見えるはず」というデータをその都度計算し、それに基づいて表示を行う。もちろん計算量は膨大だが、高速のRISC-CPUや専用の計算プロセッサが行うので、パッド操作にリアルタイムで反応することも可能なほど計算は速い。これにより目の前に物体が実在するような、リアルな画像を表現できる。

なお、複雑な図形ではさすがに計算が難しくなるので、単純な多角形を組み合わせた「ポリゴン」として表現を行う。このとき、面の質感表現のためのCGは別に用意され、ポリゴンの表面に貼り付けるように表示してリアリティを高める。この技法が「テクスチャー・マッピング」と呼ばれるものだ。

▶PS-Xのデモに使われた、ポリゴンで描かれた恐竜。キーパッドの入力にリアルタイムで反応して表情を変化させることができる。

実はオリジナルからのプログラムのコンバートだけなら、夏前に終了していたという噂もある。ビジュアルやマップ、シナリオの改変にどれだけ力を入れたかがわかろうというものだろう。

開発スタッフの方に質問します：現在魅力を感じる次世代ゲーム機は何ですか？ また、その機種のどこに魅力を感じ、どんなソフトを作っていきたいとお考えですか？

この質問では、次世代機への希望を技術者の立場から語ってもらった。その結果、まずめだったのがＰＳ－Ｘに対する期待。

ポリゴン数を始め、描画能力の高さが魅力。(ゲーム開発技術補助／パソコン各機種・ＳＦＣ・ゲームボーイ)

サウンド部のスペックが気になります。これからは、音をフィーチャーしたゲームも作りやすくなっていくと思います。(企画／ＳＦＣ)

広報担当が語る次世代ゲーム機寸評

2 FX

●他機種との機能差が気になります。
●スーパーPC-Engine。
●2D系ゲームに徹し切ってるらしい。ほかのハードが3D一辺倒になったりすると、独自性を発揮できるかも。
●日電のハードはたくさんありすぎてよく分からない。98シリーズと同じで、種類はいっぱいあるけど……っていう印象。
……あえて3Dに走らず、現行のゲームを高いレベルで継承するというコンセプトは賛否両論のようだ。回答にあるように、独自路線のソフトを出すことで、他機種とはまったくちがった展開を見せる可能性大。

と、その高い性能に期待が集中した。また、

本体性能の高さと、CD-ROMによる低価格な生産コストの、ふたつの条件を満たしている。(デザイナー／ＳＦＣ・メガドライブ)

と、ビジネス寄りの立場から、生産コストに言及した回答もあった。

次いで多かったのはサターンとプロジェクト・リアリティ。これらの機種についても、

PS-Xとプロジェクト・リアリティ。現在発売されている機種では、機能的にできない内容のものが開発できるから。(ディレクター兼ゲームデザイナー／ＳＦＣ・ＰＣエンジン・某次世代ゲーム機)

PS-X、サターン。ゲームとして自分の表現したいものの70～80%を実現できる可能性がある。(ゲームデザイナー／ゲームボーイ・ＰＣエンジン)

と、性能の高さを理由に挙げる声が多かった。

ソフト作りの現場でリーダーとなる人は、単に機械の性能ではなくビジネスとして考える必要も出てくる。そういった層からは

スペックは大同小異、と見ています。でも、技術面とビジネス面の評価はちがうものなので、ソフトハウスの企業としての魅力度は、技術者の魅力度と食いちがうかもしれません。(開発プロデューサー／家庭用ゲーム機全般・業務用ゲーム機)

と、企業としての視点に立った答もあった。この回答は、現場と広報の評価（特集内のコラム参照）とのちがいの理由を語っている。

次世代機のゲーム作りに関しては……

ソフト面から見れば、基本的な処理能力が上がっているので、思考ルーチンなどの内部処理が、多く処理できるところがいいですね。思考系のゲームや検索の多いゲームは、より奥深いものを作れる土壌ができたと言えます。(開発プロデューサー／家庭用ゲーム機全般・業務用ゲーム機)

といった意欲的な声が聞かれた。

その一方で、こんな意見もある。

ビジュアルだけ豪華にしたゲームなどがでてくるとは思いますが、「それだけがセールスポイント」といったゲームは、今後（問題として）考えていく必要があると思います。(ディレクター兼ゲームデザイナー／ＳＦＣ・ＰＣエンジン・某次世代ゲーム機)

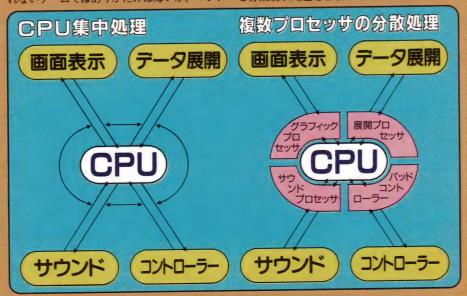
次世代機の画面表示能力は、これまでと比べて大きく向上する。しかし、それに頼っただけの作りをしたようなゲームが中心では、何のための次世代ゲーム機であるのか……現在のSFCでも、ほんとうにSFCの能力のすべてを生かしたゲームはそう多くない。次世代機では、ハードのみならず、ゲームの側にも革新が求められることになるだろう。

コラム 分散・並列処理で高速動作！

3Dをはじめとする超高速処理のため、次世代機の多くが採用した新設計とは？

「分散処理」というと、処理すべきことが散らばっていて効率が悪いような印象を受けるかもしれない。ところが、実際はその逆に、きわめてスピーディな処理方式なのだ。

これを考えるには、まず通常の処理を考えてみるのがわかりやすい。通常のパソコンやゲーム機では「コンピュータの本体」であるCPUが、直接多くの作業を行わなければならない。たとえば、ゲームのオープニングにありがちな「CD-ROMから圧縮されたデータを読みこみ、展開して実際に使えるデータにする。これに基づいて音を鳴らしながら、画面をだんだんと書き替えてゆく」といった作業を考えてみよう。まずCPUはデータをメモリ上に読みこみ、データ展開のための小さいプログラムを利用してこれを展開する。これが終わったら、少しデータを読んでは音を出し、また少しデータを読んでは画面を書き替え……という手順がいることになる。そして、これだと当然、処理の切り換えなどに、大量に余分な時間や手間をとられる。

では、これが分散処理だとどうなるか。CPUはリーダーとしてデンと構えていればいい。CD-ROMからのデータをこの仕事専門の展開プロセッサに渡すと、高速で処理してくれて、結果が返ってくる。そのデータをグラフィックプロセッサとサウンドプロセッサに渡して、「俺が指揮するとおりに出力しろ」とすれば、あとは部下たちがやってくれる。そう高速性が要求されないゲームではありがたみは薄いが、マシンの性能の限界に近いような、複雑な処理を一気にやらなければならない場合など、集中処理よりずっと高速に動作できる。さらに「分散・並列処理」のマシンだと、別々のプロセッサが同時に別の仕事をこなすこともできる。専門職制と分業制が高速処理を実現するというわけだ。

メーカーの顔・広報担当者は次世代機をどうとらえているか

広報の方にお聞きします：ことしの暮れまでに、次世代ゲーム機がつぎつぎに発売されますが、この乱立状態はゲーム業界・市場にどのような影響を及ぼすとお考えですか？

このページとつぎのページは、各メーカーを代表した立場で、広報担当者に聞いた質問とその回答だ。まずは、予想される各機種の販売競争をどうとらえるかを聞いた。競争は業界に対して、けっして悪い結果だけをもたらすものではないだろう。事実、「他機種の参入は、市場に世間の注目が集まり、活性化するという意味で歓迎できます」（3DOジャパン・小玉社長）といった意見もある。今年末に繰り広げられるであろう競争状況は、どういったハード市場・ソフト市場をもたらすと考えられているのだろう。

まず、ハード市場については、けっこう厳しい見方をするメーカーが多い。

広報担当が語る次世代ゲーム機寸評

3 サターン

- たいへん興味があります。
- ダークホース。
- ゲーム屋のためのハード。アーケード移植が多い昨今、ゲームを作りやすそうで、ポイント高し。
- メガCDよりは伸びると思う。
- 開発環境が気になります。
- セガの国内での巻き返しが期待できるか？メガCDの最近の発売タイトルは好評のようだし、伸びる可能性もある。

……性能面で高く評価する声もあるのだが、セガに定着してしまった「3番手」イメージに由来する消極的な評価も目立つ。

話題があるうちは一時的に活性化するが、いったいいつ発売されたのか知らないうちに終わっているものも多いでしょう。2年後生き残るハードは2機種くらいでは？（家庭用機ソフト・アーケード機ハードメーカー）

ハードの価格設定、普及率によると思うけれども、すべてに豊かな将来性があるわけではないと思います。（家庭用機ソフトハウス）

確かに、CD-ROMを内蔵した次世代機は安い商品ではない。ユーザーに値段以上の価値を感じてもらわないとハードが普及せず、当然のことながらのことながらハード市場なしにソフト市場はつくれない。ソフトハウス各社にとっては、この問題が最大の関心事だろう。

もうひとつ、ユーザーには「本命がどけだかわかるまで待とう」という保守的な心理が働く。多くのユーザーがこういった買控えに走ると、

結局は任天堂におちつくだろう。多数のハードが出ることは、活性化にはなるかもしれないが、乱立しすぎでやっていけないメーカーの方が多いと思う。（家庭用機ソフトハウス）

という結果に終わることもあり得る。さらに将来を見通した意見として……

開発元やユーザーに対するサポートが不十分なマシンから淘汰されていくだろう。（家庭用機ソフトハウス）

という意見もあった。「単に高性能ハードを出すというだけではなく、サポートを頑張ってもらわないといいソフトが出せません」というのが、ソフトハウスからハードメーカーへ向けての要求なのだろう。これは裏返せば、「しっかりした性能のハードで、サポートもしっかりしていればソフトハウスとしても頑張れます」ということでもある。

この点を踏まえて、ソフト業界の動向についての展望に視点を移そう。まず

高スペック・大容量、大人員体制のゲーム業界が生まれる。（家庭用機・パソコンソフトハウス）

という意見があった。「高機能化する次世代機に対応したゲームは、大規模な開発体制でしか作れない、その過程でソフトハウスの淘汰もあるかも知れないが、ゲームの質も上がるはずだ」という考え方だ。この一方で……

パソコンと同じでしょう。ソフトハウスはうまくやっていくと思います。（家庭用機ソフト・アーケード機ハードメーカー）

という意見もある。各ハードが得意ジャンルのソフトにおおまかに色分けされて、ソフトハウスも得意ジャンルや規模に応じてソフトを出していく……というビジョンだ。現時点ではもちろんどちらの見方が正しいともいえないが、活性化のカギを握るソフトハウスさんにはともかくがんばってほしいものだ。最後に、

このことについてはいつも考えています。活性化というか、ゲーム界全体の可能性が広がるというイメージですね。ハードメーカーの競争が楽しみです。（家庭用機ソフト・アーケード機ハードメーカー）

という明るい意見もあったことをつけくわえておこう。この方向で展開してゆくのなら、次世代ゲーム機の将来は順風満帆だろう。

コラム 次世代機のソフトは何に載る？

任天堂のROMカセット採用で再燃した、ゲームに適したメディアを考える。

5種の新世代ゲーム機では、3機がCD-ROMを採用、任天堂機のみがROMカセット専用らしい。サターンは両方を採用とのこと。このふたつのメディアを7項目にわたって採点してみた。

まず容量ではCD-ROMに軍配が上がる。540MBの大容量はやはり圧倒的だ。もっとも、ほんとうにそれだけの容量を有効なデータで埋められるかどうかは別問題。

読みこみ速度ではROMカセットが有利。ただし、2倍速読みこみ＋大容量バッファ（データの一時記憶用メモリ）で進化したCD-ROMは、かつてよりも速度差を詰めている。

生産期間と生産コストではCD-ROMの圧勝。最近は、CD-ROMは原版さえできていれば1週間・1枚あたり200円未満で作れるという。人気作りリース時には月単位で工場を占有し、しかも1000円以上もかかるROMはかなわない。

逆に、ROMにできてCD-ROMには絶対無理なのが、カスタムチップ搭載による機能付加。本体が将来旧式化しても、あるていどの機能強化を図れるのは安心感がある。

データセーブは、バックアップRAMに頼るならどちらも同じ。サターンが採用するらしいリライタブル（再書き込み可能）CD-ROMは、コスト安というメリットを生かせない心配がある。

最後の違法コピー対策については、どちらも相当安心できる。ただ、将来大容量データの保存用に、CD-ROMライターが普及すると、CD-ROMの側に不安が出る。PS-Xはそれを見越してコピープロテクトを掛けるようだ。

採点を比較すると、微妙にCD-ROMが有利だが、さて任天堂はどう対抗していくか……？

	CD-ROM	ROMカセット
大容量対応	○	△
読み込み速度	△	○
生産期間	○	×
生産コスト	○	×
付加機能の追加	×	○
データセーブ	△	△
違法コピー対策	△	○

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

PC版制作にあたっては、全イベントの練り直しが行われた。そして、あろうことかビジュアル化されるシーン（オリジナルでのビジュアルイベントほとんど）に関して、木村氏がすべて新規で原画を起こすことが決定!!

広報の方にお聞きします：次世代ゲーム機の魅力、およびその問題点はどこにあるとお考えですか？

アンケート調査最後の質問は、広報担当者の目から見た次世代ゲーム機像だ。まず問題点の側でトップに挙げられたのは、前のページでも挙げられた、価格の問題だ。

すべてのハードが現在のSFCのように大多数の家庭に普及するのには価格が高すぎる。(家庭用機ソフトハウス)

CD-ROM搭載機は、価格5万円弱と言われており、気軽に買える価格ではないというのがまず問題とされている。こういった事情から、

玩具としての売り方がはっきりさせられないモノは問題でしょう。マルチメディアという売りでは、ひとにぎりのユーザーの興味しか引けないので、数の少ないハードに参入しようというソフトハウスも少ないのでは？（家庭用機ソフト・アーケード機ハードメーカー）

といった、ハードのスタンスに関する問題が指摘されることになる。ただし、今回調査を行わなかった、音楽業界などから新規にゲームに参入してくるメーカーからは、まったく別の見方が寄せられるかもしれない。

また、機種によっては詳細なスペックまで伝わっていない機種もあり、

新聞でも騒がれていますが、長所・短所がそれぞれ明確になっていないので、いまひとつわからないのが現状です。（家庭用機ソフト・アーケード機ハードメーカー）

という声もある。どんな機能をどのように使うかの見通しが立っていないため、

ハードの性能が高すぎてオリジナルなどのゲームの質がついて行かないと思う。おもしろいゲームを作るのなら現在あるハードでも十分できるし、グラフィックや音楽だけが良くなってもおもしろくないものはおもしろくない。(家庭用機ソフトハウス)

と、ゲーム自体が問い直されるだろうという観測もある。

つぎに、魅力について見ていこう。移植・開発の用意さを挙げたメーカーが多く、

どのハードも移植はやりやすくなると思う。(家庭用機ソフトハウス)

多くがRISCベースのマシンなので、ひとつソフトをつくっておけば、C言語のライブラリーを別のマシンでも活用できる。(家庭用機ソフト・アーケード機ハードメーカー)

これまでは機種ごとに異なるプログラムを書かなければいけなかったため、他機種への植性は難しかった。次世代機では機種固有部分とメインのプログラムを分割して開発することが容易になり、これによって同一タイトルが多機種で出せるだろうとする考え方だ。もっとも、これも開発環境が整備されることが絶対的な条件になる。

最終的にソフトハウスが期待を寄せるのは、現時点でコンセプトがはっきりしていて、メーカーに流れている情報も多いマシンということになる。具体的な例として

来年必ず発売されるというのが、サターンの最大の魅力でしょう。(中略) 具体的に形（内容も含めて）が見えている、高スペックでCD-ROMが使えるマシン・サターンの存在が急上昇というところでしょう。(家庭用機ソフト・マーケード機ハードメーカー)

という声があった。ソフトハウスと一緒に、前人気や現場の盛り上がりを高めていけるゲーム機がスタートダッシュで成功しそうだ。

広報担当が語る次世代ゲーム機寸評 4 PS-X

- 広告・宣伝の出稿量は、相当なもんでしょう。展開にたいへん興味があります。
- ポリゴンゲームマシン。
- お高いハイクオリティマシン。世界のソニーでも流通をまちがえると売れない、ということには気づいたようだが……
- 展開次第。ハード的には最高。
- うーん、すごいぞ！　世界のソニーじゃ！
- 作り手側から見れば何でもできそうな感じ。ただし、ゲームの質を厳しく問われるだろうなぁ。

……ハードとしての前評判は最高だが、展開戦略には疑問の声もあるようだ。

広報担当が語る次世代ゲーム機寸評 5 任天堂

- 開発は進んでるんでしょうか？
- 本命ハード。
- 家庭用ゲーム機の王道を行くハード。ハード・ソフト・流通のいずれもしっかりしたものになるでしょう(でないと困る)。
- 国内では結局一番普及するだろう。
- つかみどころのない話。スーファミのCD-ROMも開発無期延期になったし……
- ハードの仕様等はっきりしない部分が多いため、何とも言えません。

……任天堂マシンの実績を評価する声と、やはり以前に繰り返した発売延期・中止の再現を懸念する声とにはっきり別れた。

コラム 逆NEO GEO現象!?

SNKのNEO GEOはアーケードの迫力をそのまま家庭に持ち込めることでヒットしたゲームハードだ。ところが、次世代ゲーム機では逆に、家庭用機をベースにアーケードマシンが作られることが検討されている。

最近のアーケードゲームは、開発コストを減らすため、汎用性の高い基盤と、ゲーム別プログラムが書き込まれたROMの組み合わせで構成されているものが多い。つまり、ROMカセットベースの家庭用ゲーム機と、原理は同じなのだ。NEO GEOは、それをもう一歩進めたものと考えればよい。ならば、より高性能な次世代ゲーム機をベースにして、アーケードゲームを作ることも可能なのだ。

具体的な動きとしては、ナムコがソニーのPS-Xをベースとしたアーケード機の開発を検討中らしい。また、任天堂も今年中に、アーケード機の形で「プロジェクト・リアリティ」機を世に出すことを計画中らしい。

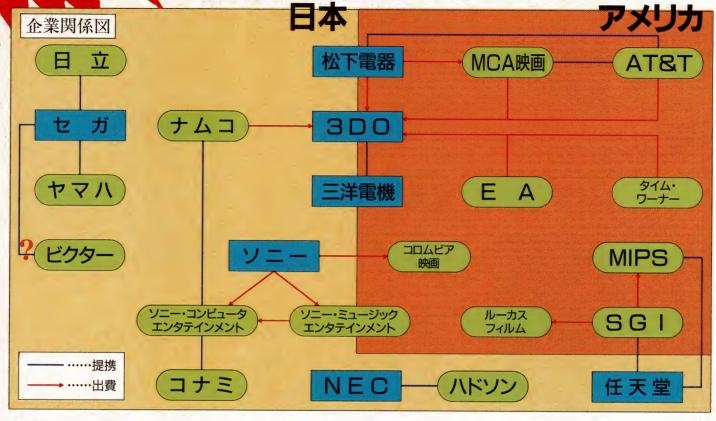
ファミコンの登場後、家庭用のゲームを質的に越えることで差別化をはかってきたアーケードゲームが、今また家庭用機に追い付かれようとしているのだ。

コラム 日本で受けない3D?

日本のゲーム機はアメリカ人の間にすっかり普及したが、その上で動くソフトは両国の間で同じではない。もちろん、『ストリートファイターII』など、両国で大ヒットしたゲームもあるが、ゲームの基本的な好みの差ははっきりあるようだ。

米国では「リアルなもの、実際に近いもの」が好まれる傾向が強い。実写取りこみ画像や、ポリゴンによる操縦席の再現が楽しいものとされる。これに対して日本では、「きれいなもの、整ったもの」が求められる。テレビよりも荒く見える実写取りこみ画面よりは、相応にきれいに見えるアニメ調の画面が好まれるのだ。この志向の差が、日本でPCエンジンがヒットし、アメリカではジェネシス（米国版メガドライブ）がヒットした要因のひとつとなっている。

とすると、次世代機の多くが得意とする、3D処理・実写取りこみの機能は、日本の一般向け市場へのアピール度は意外と小さいかもしれない。日米で支持されるハードが、大きく異なるものになる可能性もあるのだ。この要素、機種間の争いの思わぬ伏兵として働くかも？

錯綜する企業関係に ゲーム界の明日は見えるか!?

●登場企業の相互関係

上の関係図に登場する企業のつながりについて、おおまかに解説しておこう。

3DO陣営は、マシンの開発会社である3DO社と、それに出資している会社がおもな構成メンバーだ。EAはアメリカ最大のゲームソフト開発・販売会社で、3DOプロジェクトの提唱役。MCA映画、映画や雑誌のタイム・ワーナー、通信会社兼コンピューターメーカーのAT&Tは、いずれもアメリカを代表する大企業だ。これに、ハードメーカーとしての松下が乗っている。ほかにも出資会社は数多く、ナムコはそのうちの1社。三洋電機は3DO機の発売を検討している。

PS-X陣営の主軸はソニー関連企業。これらについては、巻頭の「NEWS COLLECTERS」を参照してほしい。ナムコ・コナミはいちはやくPS-Xの参入が発表されたメーカー。ナムコとの関係は特集内のコラムで触れたとおりだ。

サターン陣営は、セガのほか、サターンの音楽機能強化版を発売予定のヤマハ、それにサターンのCPUを提供する見返りに、遊園地などの大型遊戯施設開発のノウハウを取得する日立からなる。ワンダーメガでセガと提携していたビクターは、サターンについては態度保留中。

プロジェクト・リアリティ陣営は、マシンを共同開発する任天堂とSGI社が主力メーカー。SGIの傘下には、このマシンのCPUを開発したMIPS社がある。また、SGIの出資会社であるルーカスフィルムは、関連会社からIBM-PCのヒットソフトを送り出している。

FXの、NECとハドソンの関係については、特集の最初に説明したとおりだ。

●ソフトメーカーへの影響は

これらの陣営のうち、3DOとPS-Xは、既存の娯楽産業である映画や音楽会社を背景に持っている。これまでのソフト業界にないソフトを投入していこうという戦略がとられるだろう。

この2陣営は、ソフトメーカーに参入しやすさをアピールしていることでも共通している。参入に必要な契約金や開発機材の価格を下げることで、企業規模が小さい、パソコンゲーム系の会社の参入をも募る戦略だ。企業規模が大きいソフトメーカーも、経費が相対的に小さくなるこれらの機種は参入しやすくなる。当然「安いのならば複数のマシンに参入しておこう」という態度をとるメーカーも多いようだ。

この逆に、任天堂はいくつかのソフトメーカーを囲いこむ戦略をとるようだ。人気ソフトを独占的に販売することでシェア獲得を狙う。

●家庭用ゲーム機戦争の行方はいかに!?

こんな事情で展開する次世代機間の販売合戦はどう進行するだろうか。電撃王は、この年末までに、大まかなシナリオが決まると推測する。「プロジェクト・リアリティ」の実像が見えるより前に、多くのユーザーに買う気を起こさせれば、シェア争いは長期化し、各ハードで話題作が出るような状況が作られるだろう(もちろんそれには、十分なインパクトを持ったソフトの登場が必須だ)。こうなると、ソフトからの利益が上げやすいCD-ROM機が優位に立つ。

逆に、大多数のユーザーが「任天堂を待つのが得策」と思うようだと、任天堂をファミコン以来のトップシェアをそのまま維持するだろう。ただし、これは任天堂が予告した発売時期を守ることが前提。このマシンはともかくまだ具体的な形がないため、広報に比べて技術者に人気がない結果となっている。この点でも、プロジェクト・リアリティのこれからが気になる。

天下分け目の年末商戦まで、ソフト・ハードの動きは必ず活発化する。電撃王が今後お送りする最新情報に注目されたし!

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

通常のCD作品でも原画枚数は千の単位を軽く越えるものだが、『エメドラ』もその例に漏れない。その上、心理描写ビジュアルが多いためにアニメの枚数も尋常でないものに。木村氏の腕は鋼鉄製という評判だ。

電撃誌上読者参加ゲーム

ハイパーウォーズ

hyper wars

●コンセプト A.C.M.E.
●作 阿須貞明
●プログラム オペラハウス
●アシスト 斉藤直樹
●イラスト 井上純弌 井上元博

『巨人たちの戦争』と呼ばれた星間戦争で生み出され、人々の恐怖の象徴だった巨大人型兵器・バトル・ビースト。
だが戦争が終わり、かつての恐怖の象徴たちは、人々を熱狂へと誘うヒーローへと生まれ変わった。最先端のテクノロジーがぶつかり合う新世代の格闘スポーツ『ハイパーウォーズ』で！
電撃王誌上ゲーム『ハイパーウォーズ』は、巨大ロボット「バトル・ビースト」をつくり、全国の参加者のビーストと競い合いながら、勝利を勝ち取るロボットバトルゲームだ。戦いに勝ち抜けば誌上できみの名前や戦いぶりが発表される。果たしてきみのビーストは王者になれるか!?

What'sハイパーウォーズ?

バトル・ビースト……それはさまざまなパーツの組み合わせによって無限のバリエーションを持つ巨大ロボットの総称である。『ハイパーウォーズ』に参加する第１歩は、まずバトル・ビーストをつくることだ。ビーストは基本となるボディパーツ「素体」と、ビーストの中枢部であるブレインがあればとりあえず動くのだが、この状態では最低限の性能しか持っていない。そこでこれにさまざまな特殊能力を付与する「因子」や素体の性能を上げるフレームなどのパーツを追加し、自分好みの性能を持つビーストへ仕上げるのだ。

大会は１次、２次予選、本選、そして決勝トーナメントという流れで進む。予選と本選では事前に希望したエリアのいずれかで戦い、２回の予選と本選を経て、決勝トーナメントに参加できる16台が選ばれる。決勝トーナメントは１対１の勝ち抜き戦で、最後まで勝ち残ったものがその大会のチャンピオンとなる。

大会で本選以上に勝ち残れば、成績に応じたボーナスを獲得でき、次に参加するビーストをつくる際に使用することができる。

大会では個人戦のほかにもメンバーの総合成績を競うチーム戦がある（チームへの所属は参加者の自由）。チームに参加した場合、予選では同チーム同士の戦いが起こらないため、勝ち抜く確率が高くなることもある。また所属チームが好成績をあげて上位リーグに進出すれば、特典が得られる。

『ハイパーウォーズ』は、プレイヤーの想像力しだいで楽しみ方はいくらでも広がる。ビーストの設計ひとつにしても、ロボットアニメのような豪快なものから、F１マシンのように開催地のデータに合わせた緻密なものまで自由自在。参加してみれば、必ず自分なりの楽しみ方を見つけることができるはずだ。

☆決勝トーナメント進出者

エリア	オーナー	都道府県	マスター	ブレインコア	ビースト	スタッフ	S・ウェポン	素体	チーム	ID
D-2	林紹博	茨城	並木真一郎	開発N-10	並木重工壱号機	並木重工Ａチーム		アーサーM-Ic		BE011
B-3	稲垣好隆	愛知	タリス	ファルコ	ミュウ	ファイアーβ	サイコスマッシャー	スーパーフォックス	63	BE012
A-1	加藤保憲	岐阜	御神苗優	おぼろ	スプリガン	アーカム研究所	No.43	アーサーM-Ic		BE013
A-4	平野栄司	埼玉	御剣翔	カイ・ニーナ・クサナギ	エリュシオン	CAROL	天舞宝輪	マッスル・ガイ	68	BE014
C-2	岡本和之	岡山	リーザ	ファルコン	"フェザーフォルク"	F		碧ノ小人	78	BD227
D-4	Ⅲレギオン	神奈川	コーネリア・ヘルツスプルング	ラムダ	◆イエナ・シルフィード		ウィル・オ・ウィスプ	スーパーフォックス	55	BC144
C-4	②いとうたくま	埼玉	フレデリック・アンダーソン	ユーラ	超空の勇者カイザーホーク	アヴァロン	空王剣猛翔爆天斬	BEE1000	75	BE015
B-2	KURA	千葉	スロム・ブル	トゥーン	ケツアルカトル	電雷	バグナ・テイル	BEE1000		BE016
D-1	高橋光夫	愛知	シャルロットみぃみぃ	ケットシーBLUE	"ウイングびーとR+"	ムーンライトSR-5	37mmリニア・モーターカノン	ファルコB-1	78	BC197
C-1	山形聡	東京	ガッシュ	MIHO	ヘルマスター		ブラディースネーク	ファルコB-1		BA230
B-4	松居利訓	福岡	遠堂梢	リニア＝グレイナー	RED＝SOX	SILDIAS	マシンガン＝クロウ	スーパフォックス		BE017
A-2	長迫俊文	福岡	枚林舞	古亜万	天神１号い型	整備班	まあか・らいと・うえーぶ	碧ノ小人	57	BE018
D-3	年中元気丸	大阪	龍神	雷神	風神	筋斗雲	神撃	スーパーフォックス	74	BD505
A-3	大木信行	千葉	ブリッツ	OAIE 2	バスタード	西方工呪会	ファランクスガンアタック	BEE1000		BE019
B-1	はにわ	長崎	ナコ・ルル	らんち	郭公			BEE1000		BE001
C-3	村山智英	東京	ルーファス・ルースラン	グラナシール	パルティータ	ファーステリア	フリージング・ウィップ	アリスF-1	62	BD160

決勝進出

HWサロン

ROUND5 決勝リプレイ 過酷なる大自然・熱砂の激闘

「どうしたの、ナコ？」「決勝戦、雨になりそうよ」

決勝戦を間近に控え、ビーストの最終調整をしていたブレインコアのらんちは、髪をしきりに撫でながら空を見つめるマスターのナコに話しかけた。

「ほんと？」「風のにおいがちょっと違う……少しだけ湿ってる感じがするよ。髪もいつもよりしっとりしてるし」「（気象データではスコール発生の確率は30%程度だった……でも、ナコは人間だから、機械が感じないなにかを感じたのかも）OK、雨天用セッティングにしますね」「ありがと、らんち！」

ハイパーウォーズ第5回大会は、灼熱の太陽が照りつけるサハラ砂漠に設営された特設フィールドを舞台に、総勢3526台のビーストが参加して行われた。

今大会では「過酷な自然」というもうひとつの敵が参加者たちの前に立ちはだかった。ビーストのスペックが天候に左右されることはほとんどないが、それを操る人間は違う。容赦なく照りつける太陽や、吹き荒れる砂嵐はスタッフやマスターのメンタルコンディションに確実に悪影響を与えていく。

さらに大会が雨期とぶつかったため、1週間の大会中、スコールにみまわれることがしばしばあった。雨はモニターによる有視界索敵や、エネルギー兵器の威力に影響を与えるため、天候の変化を読みとり、どれだけそれに適した調整を施せるかが勝敗を分けるポイントとなった。

天候に振りまわされながらの激戦を勝ち抜いたのが、コーネリア・ヘルツスプルング操る「◆イエナ・シルフィード」と、ナコ・ルル操る「郭公」の2台だった。イエナが山岳地帯のDエリア、郭公が砂漠のCエリアに配置され、決勝戦が始まった。

「来たわ来たわ、予感的中よ、らんち！」

2台が索敵を始めた頃、黒雲がフィールド上の空を覆っていき、やがてスコールが機体を叩き始めた。

「まいりましたわね。ラムダ、戦闘力への影響は？」

イエナを操るコーネリアは、ブレインコアのラムダにビーストのスペックチェックを命じた。

「全天候対応に調整したから、影響はないけど、相手が雨を見込んだセッティングならこっちが不利だぜ」「しかたないわね、作戦通りにいきますわよ！」

イエナは山岳地帯のいりくんだ峡谷に身を潜めた。空を飛ぶ郭公に対し、その瞬発力を生かした跳躍で相手に組みつき、地上に引きずりおろしてからの格闘戦に持ち込む作戦だ。コーネリアは索敵システムの出力を最大にし、郭公の接近を待ちかまえた。

一方、郭公は索敵能力に重点を置いた雨天対応のセッティングを施していたため、すでにイエナの正確な位置をキャッチしていた。

「一気に決めましょうか、らんち？」「あんな場所に入ったら、相手の思うツボよ。キツネ狩りは平地にいぶり出してからにした方がいいわ」「はい！」

郭公はイエナの潜む峡谷めがけて、ハンマーキャノンを発射！　破壊力には欠けるが、降り注ぐ無数の小型鉄球は確実にイエナを捉え、じわじわとダメージを与えていった。郭公の攻撃から逃れるべく、イエナはその軽快なフットワークで鉄球の雨をかわしながら、攻撃の薄い方へと移動する……その結果、郭公の思惑通り遮蔽物のない砂漠へと引きずり出されることになってしまった。

「く、くやしー！　何とかなりませんの、ラムダ！」「落ちつけ！　相手の位置は捉えた、照準は俺がやってやるから、砂漠に出たら振り向いて、HMガンをぶっぱなせ！」「はずしたら承知しませんわよ！」

砂漠エリアに足を踏みいれると同時に、イエナは身をひるがらせてHMガンを発射、完全に郭公は虚をつかれ、大きなダメージを負ってしまった。

「まだ大丈夫！　距離はとって確実に当てていくのよナコ！　射撃能力はこっちが上よ」「は、はい！」

らんちのサポートで体勢を立て直した郭公はすぐさまノヴァビームで反撃し、こちらも的確に攻撃をヒットさせていく。双方ともに射撃は正確で、一発の無駄弾もなく相手にダメージを与え続けたが、雨のために威力の多少落ちたノヴァビームを使う郭公に比べ、連射性に優れたHMガンを使うイエナが手数で上回り、戦況はイエナ有利に傾いていった。だが、

「おい、ガンがオーバーヒート寸前だぞ！　とっとと格闘戦に切り替えろ!!」「まだよ！　撃ち落としてからじっくりと料理してさしあげますわ!!」

イエナの攻撃は苛烈さを増したが、そのぶん粗さがめだち始めた。郭公はその隙をつくように射撃を加え、そのうちの一発がイエナのHMガンをかすめた。ビームの熱によってオーバーヒート気味だったHMガンは爆発！　イエナは唯一の射撃武器を失い、格闘戦に望みをかけるしかなくなった。

「やったわ、らんち！」「上出来よナコ！　あとはこっちの間合いを保っていれば勝てるわ」

イエナは格闘戦に持ち込むべく、自分に有利な山岳地帯に逃げ込もうとするが、郭公の攻撃に行く手をはばまれ、思うように動けない。

「ラムダ、スペシャルウェポン用意して！」「あれやったってたいしたダメージはないぞ」「撹乱できれば十分ですわ！『ウィル・オ・ウィスプ』GO！」

ノヴァビームをかわしたイエナが郭公めがけて跳躍する。郭公が余裕でよけようとした瞬間、イエナは炎に包まれてまばゆい光を放った！

「な、なに？」「ナコ、くるわよ！」

イエナはそのまま郭公の体に食らいつき、爪と牙でノヴァビームを破壊した！　そして2体はもつれあったまま地上めがけて落下していく。

「この一、ふりおとしちゃいますよっ！」

ナコは地面に近づいた瞬間、郭公は出力全開の急上昇させた。食らいついていたイエナは突然の急上昇についていけず、そのまま振り落とされ地面へと激突、脚部に大きなダメージを受けてしまった！

格闘戦用武器しか残っていないイエナにとって、脚を封じられたのは致命的だった。必死に反撃はするが、ここがチャンスとオーラブーメランとスピードを駆使した一撃離脱戦法で攻めたててくる郭公の攻撃に耐えきれず、ついにイエナは傷だらけの機体を熱砂に横たえ沈黙した。そして鳥型のビースト初の王者として郭公の名がHW史に刻まれたのだった。

【BUTY委員会発表】

次回大会は南米・アマゾン河流域特設会場にて開催。湿地帯を利用したフィールドがあるため、ビーストの機動性に多大な影響がでると思われる。

決勝参加バトル・ビースト

しなやかなる疾風 郭公

マスターはナコ・ルル（女　性格：素直　特技：コンピュータ）、コアの名はらんち(ウィークタイプ)。素体はBEE1000、因子はフェアリー、マウス、ブレインにスチュートⅡ、フレームにシール3、アーマーにチェック3を使用。ウェポンはハンマーキャノン、ノヴァビーム、オーラブーメラン。スペシャルウェポンは必中のノヴァビーム（570Bc)。チームには無所属。その機動性と高い命中率を生かしたアウトレンジでの射撃戦を得意とする反面、接近戦になるとその耐久力の低さがネックか？　各能力は索敵265、対索敵145、移動252、行動スピード237、回避037、力場装甲252、物理装甲121、耐久133、消耗制御099、基礎命中220、基礎貫通132、基礎破壊132、総合バトルポイント2025。

砂漠のハンター ◆イエナ・シルフィールド

マスターはコーネリア・ヘルツスプルング（女　性格：高飛車　特技：音楽)、コアの名はラムダ(ヘルパータイプ)。素体はスーパーフォックス、因子はシルフ、バタフライ、フィーメルb、ブレインはプリンニパリティズ、センサリーにG5×5Ⅱを使用。ウェポンはフレイムアタック、HMガンで、スペシャルウェポンはウィル・オ・ウィスプ（フレイムアタックによる敵の撹乱　90Bc)。所属チームはNo.55・ヌーベル・バトルアート。持ち前のスピードで食らいつき格闘戦でしとめるのが得意。各能力は索敵172、対索敵288、移動256、行動スピード342、回避051、力場装甲272、物理装甲201、耐久195、消耗制御146、基礎命中100、基礎貫通144、基礎破壊144、総合バトルポイント2311。

第5回大会の開催を前にマスター対抗親睦野球大会が開催された。選手募集にも多数の応募がよせられ、その中から選ばれた22人がBUTYベースキャンプ前に設置されたグラウンドで激突した。その模様をダイジェストでお知らせする。

先攻・ハイパーウォリアーズ・ラインナップ／1番ライト孫武（青森)、2番ファーストバーナバス・フォルム（大阪)、3番キャッチャー水野亜美の恋人（東京)、4番サードメッサー・シュルツ（千葉)、5番ショートオリー・ヒューズ（東京)、6番セカンドラ・スルス（大阪)、7番レフト皇姫羅（佐賀)、8番センター燐砕破（東京)、9番ピッチャー神楽月麗一（愛媛)、リリーフかおりん（愛知)、ピンチヒッターグリファス・ルイドシュタイナー（徳島）

ROUND5・チーム戦結果

初代上位リーグチャンプはバーン・アウト

第５回大会よりスタートした上位リーグ。その初代チャンピオンの座には、獲得総計117ポイントの(70)バーン・アウトが就いた。これによりバーン・アウトの特典内容が前回よりアップされた（他チームは変化なし。詳しくは右記参照）。また、通常チーム戦の結果、第６回大会より、**(53) バードマスター**、**(55) ヌーベル・バトルアート**、**(86) SRAM**が上位リーグに昇格、**(71) 空牙団**、**(76) カオス・ガイダンス**がチーム公認を取り消された。

なお、以下のチームは次回のチーム成績が良くなかった（AVG.400未満）場合、チーム公認を取り消される。**(66) 十字騎士団**、**(83) Ｂ２**、**(87) VOW²**。今回は上位リーグ昇格候補チームはなし。

●チームについて

ハイパーウォーズでのチームとは、志を同じくする者同士が集まり個人成績とは別のチーム成績を競うためのもの。同じチームであれば予選では同士討ちは起こらない。大会で連続して好成績をあげたチームは上位リーグに選抜され、スポンサーがついてビースト調整上有利になることがある。また、連続して成績の良くなかったチームは解散させられる可能性がある。

第６回大会の上位リーグは以下の７チームで構成される。

(53) バードマスター（特典：今回はなし）
(55) ヌーベル・バトルアート（特典：今回はなし）
(56) ゲイルウィングス（特典：今回はなし）
(70) バーン・アウト（特典：調整値が25%アップ）
(74) リップス（特典：CATツルギ製ブレインの制御値が150アップ）
(78) HYPERいけGO®（特典：今回はなし）
(86) SRAM（特典：ハヤシハラ製ウェポンの命中値&破壊力20%アップ）

上位リーグのチームに入った場合、特典は自動的に適用されるので、特典分のデータをあらためて登録証に記入する必要はない。また、特典を辞退することは不可。

上位リーグのチームは、通常のチームとは別個にチーム成績を競い、そのなかでもっとも成績の良かったチーム特典内容がアップする。また、連続してAVGが400以下となった場合は通常チームに降格される。

公認チーム参加条件&成績レポート

No.	チーム名	条件	総数	2次	本選	P(順位)	AVG
51	ユニオンシールド	ビーストで大切なのは守備力と思う人募集中。装甲・耐久力重視のビーストのみ。	11	3	2	9(27)	.818
52	シルバーウイングス	大空を制するものが闘いを制す！　鳥型orイーグルを使っていればOKです。※	33	11	2	17(12)	.515
53	バードマスター	鳥型でハイパーウォーズの頂点を目指せ！　鳥型orイーグルを使っていればOK。	74	24	8	48(5)	.649
54	ゼイ マイト ビー ナイツ	自分は騎士だと思う者よ集え！　特技が剣技で、白兵用武器を使うこと。※	7	－	－	0(42)	－
55	ヌーベル・バトルアート	常に魅せる試合を心がけられる人、歓迎します。※	83	21	4	53(4)	.639
56	ゲイルウイングス	鳥型ビーストのためのチームです。気軽にどうぞ！	95	24	5	39	.411
57	ハンターズ	人型こそ戦いの美学だと考えている人よ、共に戦おう！　人型ビーストのみ。	22	3	1	12(23)	.545
58	旋風女精	鳥型ビーストにこだわる人のためのチーム。格闘ウェポンは使用不可！	25	12	6	30(6)	1.200
59	WILL	どんなときも、常に勝つことをあきらめない熱いマスターのためのチームです。※	40	16	4	28(8)	.700
60	チーム・クラウン	イギリスの物・人などが好きな人のためのチームです。	10	1	1	4(38)	.400
61	全国へびさん友の会	独特のフォルムを持つヘビを愛する人のためのチーム。スネーク使用が条件。	21	9	5	24(9)	1.143
62	邪甲冑	「邪をまとい、邪に打ち勝つ」がチームの信条。人型orヒューマンを使用すること。※	22	6	4	24(9)	1.091
63	黒色大剣牙虎団	獣の恐ろしさは群れをなすところにあり。中・小型の四足獣型、集結せよ！	50	9	2	30(6)	.600
64	竜騎士団	「竜」こそ最強と思う人のためのチーム。条件はドラゴンの因子を使うこと。※	20	6	1	9(27)	.450
65	オースチン・マキシム	獣型ビースト、㊙効果を持つ因子、ロボットアニメ風スペシャルウェポン使用。	14	3	1	6(37)	.429
66	十字騎士団	白兵戦こそ戦いの王道だと思う人募集。索敵・射撃武器を持たない人型のみ。	22	5	1	8(30)	.364
67	アイアン・メイデン	闘いの美学を追求する女性マスターのためのチームです。※	37	12	1	15(16)	.405
68	春雷	情熱を持っていて、自分のポリシーで好きなように戦いたい人はこのチームへ！	82	25	10	65(2)	.793
69	大日本翔虎會	条件はただひとつ、阪神タイガースファンであることのみ！※	39	12	4	24(9)	.615
70	バーン・アウト	何かひとつでも、秀でた部分を持っているビースト大募集！※	214	66	17	117	.547
~~71~~	空牙団	（チーム公認取消）	10	3	－	3(40)	.300
72	チーム・ランカスター	ランカスターのファンのためのチーム。ウェポン・因子以外は、すべてランカスターのパーツ使用。	13	5	2	11(25)	.846
73	T・B・R	「カラッと激しい戦い」ができる熱い「勇者」を待ってます！	26	6	1	9(27)	.346
74	リップス	目標を持つ人を応援するチーム。野望でも危険な下心でも目標があれば誰でもOK。	150	39	7	66	.440
75	ブレイブブレイダーズ	ヒーローのノリで戦いたい人募集。人型orヒューマン使用、スペシャルウェポン必ず装備。	23	2	2	14(18)	.609
~~76~~	カオス・ガイダンス	（チーム公認取消）	9	3	－	3(40)	.333
77	チームHAYABUSA	瞬間移動で勝利のつかめ！　シルフの使用が条件。素体は鳥型が望ましい。※	19	8	3	17(12)	.895
78	HYPERいけGO®	「巨人たちの戦争」以前に栄えたチームの転生です。「転生した戦士」よ来たれ！※	174	54	13	109	.626
79	スラッシュ・ファイア	格闘技ファンのためのチーム！　格闘用ウェポンを装備していればOKです。	12	1	1	4(39)	.333
80	いもの山商店街	我こそは最高の悪と思う人、またはそれを目指す人を求む！※	20	7	2	13(30)	.650
81	光覇獣兵宗	戦乱の世を浄化する光を統べる法力の持ち主と思わん者、ここに集え！※	6	3	1	6(35)	1.000
82	ブラボー教信者団	ブラボーでエキセントリックでデンジャラスなビーストをつくること	21	8	3	17(12)	.810
83	Ｂ２	獣型ビーストを愛用する人のためのチームです。獣の素体を使用していればOK※	24	3	1	6(35)	.250
84	フリープラネッツ	自由が一番！　っていう人はぜひとも我がチームへ！※	45	10	1	13(20)	.289
85	バーニングハート	とにかく燃えるマスター大募集！　マスターの性格が「熱血」である事が条件！※	17	4	1	7(33)	.412
86	SRAM	調整こそが勝つための基本！　条件はスタッフ構成で「調整」に50以上費やすこと。	173	52	9	79(1)	.457
87	VOW²	自称ウルフ狂の人大募集！　条件はビーストにウルフの因子を組み込むことだけ。	23	4	1	7(33)	.304
88	チームツルギ	ツルギファンのためのチーム。条件は最低でもひとつはツルギ製のパーツを使うこと。	27	5	1	8(30)	.296
89	ネットワーク・ウォリアーズ	パソコン通信をやっていて、ハンドル名でオーナー登録することが条件です。※	22	7	2	13(20)	.591
90	ZODIAC	「攻撃は最大の防御！」をモットーとする血気盛んなオーナーの参加を求む！※	25	8	2	14(18)	.560
91	COLORS	当チームでは色による階級制度があります。称号好きの人はぜひここへ！※	118	35	9	62(3)	.525
92	SKILL OF SKILLS	技にこだわる人のチームです。参加者はマスターデータの技の部分を50以上にしてください。	30	7	1	10(26)	.333
93	Team Qutalia	ファンタジーRPGファンのためのチーム。因子やブレインもファンタジーぽいのを使ってほしい※	14	5	1	8(30)	.571
94	暗黒邪悪同盟	悪者が好き！　ブラックが好きという方お待ちしています！※	32	11	2	17(12)	.531
95	戦獄軍団	凶悪な容姿と名を持つビーストで悪の限りをつくそう！　女人禁制、フィーメル使用禁止！	29	9	1	12(23)	.414
96	煌魔	力場関係の武器を装備し、オーラに包まれ華麗に戦いたい方はぜひここへ！	20	9	2	15(16)	.750

公認チーム参加条件&成績レポートの見方

条件：各チームの参加規定（ビースト名の規定は右記を参照）。総数：そのチームの参加者総数。２次：２次予選進出者数。本選：本選進出者（決勝トーナメント進出者も含む）数。P：チームの総獲得ポイント。かっこ内はポイントから算出された順位。AVG：ひとりあたりの獲得ポイント。ポイントの計算内訳は、２次予選進出者×１点、本選進出者数×３点、決勝トーナメントBEST16＝６点、BEST８＝10点、BEST４＝15点、準優勝＝20点、優勝＝25点。

各チームのビースト名の規定

52／どこかに-SW-、54／最後に-TMBK-、55／前か後ろに◆、59／最後に-WL、62／ふざけた名前をつけない、64／どこかに竜、65／最後にMAX、67／最後に-RY-、69／どこかに㋣か、タイガースにちなんだ名前、70／最後に-B・O、75／どこかに勇者、77／前後に◀○○○▶、78／前後に"○○○"、80／前に妖獣、81／最後に-宗-、83／前か後に B2、84／惑星の名前をつける、85／後ろにBH、89／後ろに-NW-、90／後ろに-ZC、91／前に白、２次予選経験者は黒、本選経験者は青、決勝トーナメント経験者は赤、準優勝経験者は深緑、優勝経験者は金。カタカナ・英語も可、93／後ろに-Q、94／後ろに-暗邪同-

後攻・ビーストマスターズ・ラインナップ／１番ライト岳鵬（新潟）、２番セカンド桐山剛志（北海道）、３番レフトミキ・キノウチ（広島）、４番サードＪＡＳＯＮ（大阪）、５番ショート斉藤秀一（東京）、６番センターナルジェス＝ハーズ（埼玉）、７番ファーストフェロン＝ハースカン（東京）、８番キャッチャーレスター・ソルブラット（大阪）、９番ピッチャー篁亮（山梨）、リリーフ独眼竜政宗（三重）、ピンチヒッターセイル・ランセル（静岡）

HWサロン　攻撃力重視のビーストマスターズ（以降Bチーム）VS攻撃力は低いが守備力は高いハイパーウォリアーズ（以降Hチーム）。Bチームの猛攻をHチームがどこまでしのげるかが試合のポイントになるものと試合前は思われたのだが……、

第5回ハイパーウォーズ・レポート

第5回ハイパーウォーズの予選結果の発表。参加者全員が200組のグループに分かれて行われた第1次予選の結果、規定数の他ビーストを倒したもの3名がまず選ばれ、残ったなかから最後まで生き残った2名の計5名、あわせて1000名が第2次予選に進出。そのなかから同様64組で規定数3名、生き残り1名、合計256名が、本選に進んだ。本選はA～Dのエリアをそれぞれ4つに分けた16エリアで行われ、生き残り1名、合計16名が決勝トーナメントに進出。

以下のリストは、本選進出者リストが、本選には進出したが決勝トーナメントには進めなかった者の各データを記載したもの。第2次予選進出者リストが、第2次予選には進んだが本選には進出できなかった参加者のオーナー名のみを記載したもの。本選進出以上の成績をあげた参加者にはボーナス・BcとIDナンバーが与えられる。

本選進出者……………List

エリア	オーナー	マスター	ブレインコア	ビースト	チーム	ID
A-1	A. KAZUKI	Leagl = Vice	Hemis = Pheres	VENTILO-hs	61	BC615
A-1	戒日王	アルタクセルクセス	サファ	アフラ＝マズダ	66	BE101
A-1	水野貴彦	レザック	サイガ	砕牙Ⅲ改	68	BC505
A-1	五二四	メアリー・ハルノ	ウィーバ	シュネル・ロイファB・O	70	BC128
A-1	奥田弘雄	山男	エバタク	V-200-D	74	BB285
A-1	轟天馬－HK	花影蘭童	竜童・K	KEI=G〝ラクレスト〟	78	BE102
A-1	宮本尚明	もこなあぱぱCZ	URD - mini	地上げ妖獣コンコン	80	BE103
A-1	三上よ♥	ジャンヌ＝ダルク	フローレンス＝ナイチンゲール	妖獣－シャーロット	80	BE104
A-1	椎土鴻征	K. Seed	Metal - G	Blue Aquila	91	BB246
A-1	てんてけみぃ	小牧健	ミュイ	打牙亜		BE105
A-1	原田政人	エラウィーズ	ギルガメス	熊王		BE106
A-1	柳原憲邦	無名祭祀書	彼は彼岸の故郷に帰った	カルネテルの黒き使者		BE107
A-1	嵯峨針	一条路はくら	A級AI「瑪瑙球」	阿竜華257－SIL－		BE108
A-1	青山伸行	マルス	シーダ	黎明		BE109
A-1	阿部伴行	楚峰	青龍	麒麟		BE110
A-2	G. T. O	STEVEN	MARIAH	AEROSMITH	56	BD139
A-2	E.ムラサメ	エレナ・ムラサメ	ルビー	レッドファルコン	58	BE111
A-2	高瀬和明	John Eagle	Pegacorn	Paradin-WL	59	BE112
A-2	高瀬和明	KAZ. TAKASE	KATZE. Ver. 2	I PLAY TO WIN. ver. 3 -WL	59	BC127
A-2	煤田孟起	フランカー	シェラスタ	RAFALE －WL	59	BE113
A-2	田沼徹	リサト・フレイム	アリス・レイ	VILLAIN －B・O	70	BA156
A-2	タコの背骨	上原淳一	アリーシャ	〝義理の母親〟	78	BE114
A-2	中野亨				84	BE115
A-2	飛影疾風	フェーン・クリスタル	シルフィード	シルフィード	89	BC299
A-2	遊薫風	小御門征人	小雪	白露草	91	BE116
A-2	る・まん	ハトゥスルヴィア	エレクシア	七星		BB313
A-2	尾張谷和範	リスティック	ワインド	イースタンブライト		BE117
A-2	潮田克之	キリー・シャイン	LEFA	スカイキッド		BE118
A-2	小笠原聡	ローゼストン・アダージオ	アン・アンクレット	アクアティントV－H2		BC506
A-2	高樹裕士X	フォルシーア＝リューン	ティルウェイ	SSS-02 スターウィンド		BD121
A-3	廣田明彦	アルバート＝エルファー	セルディス	ファーリス・シャルツー-SW－	52	BE119
A-3	鈴木和弘	ジャンクス・ベル	モンチャン	ポイント・ヒット・スネーク改	61	BE120
A-3	蒼優輝	あき・せつら	スワティ	Ext・Z －B・O	70	BE121
A-3	零雨はとり	セオフィリス＝ウェン	葛葉	ドロウム	79	BE122
A-3	野上利	サリ＝ナクレス	ケセレス＝トーラ	邪	86	BE123
A-3	伊坂信一α	砕・神	アルフリード	サイバスター－α	96	BE124
A-3	支倉夏雪☆	MJ－5 西野巧	アステカBX－01	BLUE MOON		BA157
A-3	鈴木正幸	とび	ねぎ	つくね		BE125
A-3	ギル	黒崎	ジャミングシステム	ファントム		BE126
A-3	シルキーヌ・マルソー	キャティ・ヴィトレイ	ヴィヴァーチェ	ヌーディア		BC019
A-3	Takahiro	陽之助	Salad	Dressing		BE127
A-3	あいざわさん	チェン・チー・マオ	cat ver. 1.3c			BE128
A-3	稲益哲	アリエル・ランザード	テスタロッサ	ツインタニア		BE129
A-3	FALSE	大垣直之	BAD BOY	イリュージョナリービーストVer1.2		BC161
A-3	ドッペルン	カスタード	ニー	ドッペルレンジャー		BA252
A-4	鷲巣真也	歌仙楓	Cynthja-Merthial	Lamiatic-Angel◆	55	BC180
A-4	石原孝一郎	大槻政宗	ジャック	REGAL = BRITANNIA I	60	BA704
A-4	たけぞう〔1〕	ばんくん	ばんくんの弟子	ばんくん号Mk7	68	BB108
A-4	α・ロック	セイヤ・ヒムカ	アルファー	スレイヤー	68	BE130
A-4	照塔影人	井村須古男	田浦有江	天野江須都	73	BC271
A-4	神宮司利之	草薙	弥生	牙炎	86	BE131
A-4	MAR kunα	瑞穂亜美	Iris	Kamikaze V	86	BA507
A-4	安達弥生	安達弥生	祐実	W.C.アクシオン－NW－	89	BE132
A-4	千葉秀一	クイーン・アン	ダイアナ	5月の女王		BE133
A-4	ちょびお	ティリヌ・フィメル	ディップ	S		BE134
A-4	高山春和Ⓑ	ブラッディー・ローザ	フェルシエル	ユグドラシル		BC201
A-4	大平宜弘	雷	正宗	飛龍光		BE135
A-4	麒竜	麒竜	流龍	神武		BD232
A-4	小林恵介	鷹潮弘幸	端香	不知火		BE136
A-4	熊野正行	ロシャームド・ラングストン	リグ	ファーマメント・ドラゴン		BB019
B-1	鈴木優徳	アリューン	ヴィーン	The Owl	53	BE137
B-1	鈴木克己	Salon ul-din	La-Fayette	Night blade	74	BE138
B-1	銀☆弾	闇雲影丸	NA-7（ナナ）	◀ブラックハリケーン▶	77	BE139
B-1	おさしきこあら	DAKU	MARY	〝MOSM's B・〟	78	BE140
B-1	天野大輔	エスカトゥーレ	ゼギヌディーグ	フィーソルニール	82	BE141
B-1	寿司	村田貴志	ルーミア・ステーシア	ニール・サイ	82	BE142
B-1	こういち	ティク・フラン	Breeze	BLAST-3/h	86	BE143
B-1	TAKAGIREIKODEATH	ARAIKIYOMI	NAKAMOTOSHIZUKA	WHITE WING REIKO	91	BE144
B-1	形鍬友士	エビル	アルス	自爆人形	95	BE145
B-1	佐藤司	リスナ・ルーノ	ミューノ・プロー	パルフィーク		BD014
B-1	みつ	ミツ	ミカ	紫雲		BE146
B-1	後藤裕治	アーネスト＝バークス	オーブルダーナイト	リヴァルザームⅡ		BA285
B-1	大西輝法	ゲイル・V・フォーチュン	ウィル	翔狼・蛇の型		BB282
B-1	武者落群太	シュウ・雷	玲瓏	風舞S.R.		BE147
B-1	魔法陣	都楜歐＝フォン＝ベイオウルフ	フランティング	OX		BE148
B-2	楽士	セール＝スタッカート	ベルチェ＝リーン	ナーサの瞳mkⅡ	51	BD608
B-2	田崎智宏	シャー・アフラブル	アロム	赤い彗星	58	BA194
B-2	Schu	ネルフィア＝ソーク	トラース	ヴァリアス －RY－	67	BE149
B-2	富岡治A	ガルン・ストラ	真・聖刻	パラシュ・バラーハーB・O	70	BC188
B-2	超音速の騎士	ナイト・シューマッハ	クレア・フォートラン	飛天〝覇風〟 －B・O	70	BE150
B-2	菊本良	クリス・J・フォーン	フォルス	ラスティールB・O	70	BC219
B-2	迦桜羅祀門	流石かりん	ルセット ランピル	〝石頭ためぞう君〟	78	BE151
B-2	長野綾乃	ヴィドー＝コース	エレナ＝ザップ	〝SP－シャロー〟	78	BE152
B-2	青山和生	セア・ディース	リミア	〝死神戦士〟	78	BB211
B-2	坂上裕一	ソリュード	フィースト	朱雀	86	BD265
B-2	舛舘陽子	レディオス・ソーブ	ラキシス	ナイト・オブ・ゴールド		BE153
B-2	ハリマオ	更科小夜子	ハーシェル	桜		BD175
B-2	JUN	アシュタル・カーマイン	カルラ	赤ノ疾風		BE154
B-2	沖田俊介	真田龍馬	リリィ・マクガイヤー	極十郎太		BE155
B-2	宮崎勇弥	タリア	ウィブ	イシュカ		BE156
B-3	植松耕一	伊集院彩乃	エルフト	動け！ マイクロフト	50	BE157
B-3	田嶋信彦	雷拓也	周防	天雷王	53	BD169
B-3	森本輝之	バルド・フォックス	ライ（フォックス）	幻狼	63	BE158
B-3	大鉈小鉈	レイザード	レイア	魔熊・マグマ	68	BE159
B-3	黒岩逸平1	アリスト・アーバレスト	フィオ	ジュティケータ －B・O	70	BE160
B-3	修己治人	増田薄志	下忍	マッタロー	74	BE161
B-3	風来坊	レオンハルト	静	〝熱砂の狩人〟	78	BE162
B-3	松本マイケル	ルース・イーシャ	フェンル	空力 －宗－	81	BE163
B-3	大吉	カードット・マイスター	フィリィ＝ランガー	スピアマスター	82	BE164
B-3	魔紗衛	高橋三鈴	MARY	東夷獣〈青龍〉－ZC	90	BE165
B-3	ばよえ～ん	リスター・ブランデュール	シンディ・マーチ	白炎獣皇機	91	BE166
B-3	J. J. G.	クロム・ビート	セラフィム・G	Black Cavalier	91	BE167
B-3	古市 出	イズる	ちえミ	結晶		BE168
B-3	MIL	イワン・トリニコフ	ラジェンドラⅠ－A	ガンドールⅡ		BE169
B-3	シルキーヌ・マルソー	日向忠	マサタダ	グローリー		BB149
B-4	沢川裕樹	白狼	幻武	紫雷	58	BC294
B-4	釣本孝一	ヤシヤスイーン	スルーシ	虎将	69	BE170
B-4	森英樹	HIDEKI	リック	イカロス	70	BE171
B-4	太田宏一	エルウィン	ゲシュペンスター	DR-3	88	BE172

第2次予選通過者 List

●北海道
GULVORZ
King & 三浦
バルダン…
亜・灰氏
遠藤禎和
夏目想太郎
関貴年
春藤聡明
小池光彦
上屋下可
上元隆史
西屋春樹
青条皇貴
青条皇貴Ⅱ
大薮哲也①
如月忍
黙殺師
矢部貴彦
緑川剛
玲瓏う゛ぉう
●青森
高橋歩
佐藤康則
三木一彦
成田忍
●岩手
阿部勝②
下桐沢瑠…
下田高之
似内顕久①
似内顕久②
雪姫
雪姫
●宮城
かみおつ…
ガルド総帥
ジム・ビ…
ブートン…
永沼正也
工藤明人
佐藤崇
佐藤祐一
小野誠
渡辺英周
北斗星
●秋田
CELICASS-R
R.M.Ono
YOSHINOLI
伊藤智彦
舘岡直人
工藤裕
佐藤靖久
小野朋哉
鈴木孝美
●山形
あてるα
アトロポス
岩崎弘輝
金子和宏
●福島
こぼうず
シャカムニ
火竜
細谷和宏
真壁敏彦
南海紅竜王
●茨城
ぱすく！
加藤有士仁
嘉乃霙平
佐藤努
小島圭司
小林修作
焼豚
森谷忠之
盛中智裕
鳥
木村邦彦
立川宏幸
●栃木
ぱぱいや
金子親弥
空耳よ～…
黒幕
三年寝太郎
聖なおき
池田★清正
木田雄治
野沢利啓
露木正雄
露木正雄
●群馬
KIM・K
まぐろ
琴舞鬼
三ツ橋心矢
三澤英明B
上州鯨衛隊
新生火竜
智佐夢倉
班長
紋羅綿纏
●埼玉
EF/A
GAP
H.NEGISHI
L.カピロ…
OZ
WERDNA
ZAG・NIC
えんぶ
おかゆく…
かばさん
くはしこ…
くるぶし
ゲスヤロー
コンポタ…
ゴクドー…
ミスター・A
①いとう…
③いとう…
④いとう…
⑤いとう…
影網
遠藤学
横溝秀之
怪尻ソバ…
笠光児郎
菊地大史
宮田栄
牛仮面
君塚俊典
畦上大輔
見八野啓司
今村光宏
三月直也B
三月直也E
山梨敬
社化
小島裕一
植木孝幸
青池隆男
斉藤和彦A
斉藤和彦C
草薙乱
足立竜久
村井庸治
台篤
大橋岳夫
端木
竹内将人
中嶋大貴
長尾拓実
塚田立命
塚本公一
天沼章人
渡辺淳治
島村崇B
島村崇Z
島村崇α
藤田敦
破魔矢羅
梅川真次
白川将実
富岡治B
平沢拓也
無名
柳瀬正美
鈴木雅雄
鈴木淳一
翔之介
●千葉
AGENTMAN
aqua24
H_3PO_4
NOVA
Team-S
☆クリエ…
ぽんた
シン
セイバー
タカ
安田勝紫
沖井猫
海老原洋一
吉田昌弘Ⅱ
紅玉たあず
高坂弾正…
高橋和広
佐^2
山本博文
秋山ワタル
秋風まさ…
諸星エミコ
将門紫炎人
小林知貴
進藤茂
進藤茂
石井幸一
川嶌恒夫
川島俊宏
川邊正浩
蒼穹天冥
渡辺通晴
島田秀雄
猫又小猫Ⅱ
脳みそホエ
眠そうな…
毛利慎
木下和也
柳原美沙
柳原文夫
悠希かずま
－影虎－
D(E/A)th③
●東京
Easy
HiT
INDIO
J・B・ハレ…
NAKANO
No.K
OKO
ZOO
あるてぃの
かすたむ
しもん
たいが
だらいずし
ちょける
なかの
にしけん
ぷるうの
グロムアイ
パイル・…
㈱鈴木鉄道
阿部良雄
綾瀬和泉
隠水
羽騎士デ…
影
我前有理
雅
樫葉秀人
岸本直也β
岸本直也ε
貴人
吉本佳弘
久保田豊
宮下雄介
銀星会
九十九哲彦
桂
江畑伸次
高橋うさぎ
高橋知行
高橋雅樹
高瀬淳一
轟天
黒沢謙一
山米貴
疾風
柴田慶
秋山健一
小田健太…
植松剛
寝太郎EX
森井清敏
森田泰生
深澤一広
神代司
神代司
神田基充
水樹瞬
西川浩輔
青い風の…
青い風の…
青い風の…
青い風の…
石井源太郎
石川総
赤阪治恒
善財圭一
村田亮一
太田亨
太田修
大井勝利
大貫栄徳
大君
滝口仁
中川研治
中濱大晶
朝生和彦
天空貴公…
田中大輔
土方健二
藤本泰史
二高物理部
葱やくみ
樋口一夫
百瀬和之
府中一輝
武州屋技…
北神
牧野太
睦月Ⓐ
睦月Ⓑ
魔将
万能非凡…
明泉良雲
悠稀聖
輿石暁彦
綺羅
●神奈川
DELTA
EGL
I.C.S
R・T
SNK
お・き
だみあん
とこま
ぱいぱあ
またたく…
わんだほい
スメルパ…
ムク太郎
③キハ28…
Ⅱレギオン
阿呆之助①
阿呆之助②
逢未陽一
一頻美羽
宇野一敏
永井真太
遠藤大輔
岡本好平
沖田宏樹
温井裕世
梶原貴利
関清志
岩崎裕
菊川拓馬
宮崎圭
宮崎正也
宮本恒雄
橋本功
熊坂孝昭
熊倉正晴
古川聖也
高野聖
高浪清勝
黒騎士
今度こそ！
佐藤敏勝
坂川晴人
皐月
市川賢
志村裕治
志村裕治
志村裕治
志村裕治
志村裕治
死神
寺島亮
酒伊正
小林愁
深瀬和巳
清水竜男
石井啓也
川崎英輔
太田和邦
中野竜一
長山麗
田中浩
藤貫淳一
藤野唯史
浜野誠二
米沢征一郎
魔紗衛
麻原祐一
明衣
嵐双覇
檜前平介
澤田道亮
●山梨
Lord
羽田佳啓
真魔Jus…
斉藤一樹

※第2次予選進出者のオーナー名が長いものは省略してあります。

序盤戦、Bチーム先発の篁がプロ顔負けの豪速球でHチームを8三振3安打失点1に抑えたのに対して、Hチームは先発の神楽月が立ち上がりを捉えられて3回までに8安打の猛攻を浴びるが、バックの守備に助けられ失点は3点に抑えた。

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

作品世界の評価とは別に、凶悪な評価を受けている『エメドラ』のダンジョンもPC化に伴って変身。ダードワの森なども極悪さを消し、見やすいマップが表示されるという親切迷路となった。

エリア	オーナー	マスター	ブレインコア	ビースト	チーム	ID
B-4	志村裕治	ティカ・フェス	リリア	炎ー暗邪同ー	94	BE173
B-4	小林雅幸	リカ・吉村	イーベル	プルータス		BE174
B-4	アズライール	ジェスター	ジュピター	雷狼		BE175
B-4	松村真咲	松村真咲	下僕君	妖狐ー九尾ー		BE176
B-4	The輪	安藤正樹	クロ＆シロ	サイバスター		BE177
B-4	TETSU	グリーツ	レイ	イオラオス		BB166
B-4	西森一祐	SS・エスター	エヴリン	レラ・ラマチ		BA619
B-4	松風さまっ	長谷川桜	江端克己	源氏		BE178
B-4	流平棋	レクセリオン•フルーレン	タイニーリア	V-FELLOW BA		BA613
B-4	戸松紘一	ぽうい・ぽぽ	まだむ・ぽぽ	ぱぴい・ぽぽ		BE179
B-4	幻舞	照喜名舞	管狐	白狐		BE180
C-1	早川晶	ジョナシス•スピリナム	エルキュール	クーリナーレイン	50	BE181
C-1	青龍	白虎	玄武	朱雀	53	BE182
C-1	谷口浩樹	フェネル	スロプト	八咫烏	53	BE183
C-1	加茂野浩孝	神松寺義径	神葉	◆天照〜アマテラス	55	BE184
C-1	寒月白汪	ルーリック＝レパナント	花華留	Eunomia -WL	59	•BE185
C-1	ASANO	カルラ	ユイーズ	ユィノ•ルーズ　B•O	70	BE186
C-1	樋口れん	マインド	Mーマインド	BLZ	74	BE187
C-1	河口圭	大河武蔵	アルフィーナ	◀隼王天▶	77	BE188
C-1	紫雲みぎわ	P・マリオン	ガラテア	パフォスα	86	BE189
C-1	G.H.Q	ベイダー	スリーピングシープ	ビッグ・ベア　ーZC	90	BE190
C-1	志村裕治	アリサ・フェネス	外垣中核様	悪魔ー暗邪同ー	94	BE191
C-1	吉田彰則	取石五月	取石神無	Humming birdー3号		BE192
C-1	Kaz	Keiichi	Belldandy	鳥さん386DX		BD209
C-1	馬場航太郎	種山旅野	ミナイ	電撃王子		BA136
C-1	高橋剛	ディール・クラント	スィスレーヌ	血舞		BE193
C-2	北野雅紀	ランディ•ライトニング	ソニア・レイ	サンダーウイング•エボルティオーネ	56	BE194
C-2	メビウス	護堂水渚	〈マーキュリー〉ーSK03	シャドウ•ガーディアン	56	BC270
C-2	WOLF	テューレ・レギオン	サエ	フェルリン	62	BE195
C-2	山岡浩司	葛城蔣長	如月蔣臣	FROZEN ANGEL	62	BE196
C-2	馗迷羅	リオス	ドラゴニュート	翔竜鬼	64	BE197
C-2	K'ーT•Lー	レイオス•バスカイル	グリフ	ソニックランサーⅡ	72	BE198
C-2	太田弘一	覇王丸	河豚毒	不知火	74	BE199
C-2	富永茂雄①	夜野魅月	アルテミス	ミスティックダイアナ	86	BE200
C-2	川村勉	グレイト＝マクシリア	フレア・バーン	スター・アタッカー		BE201
C-2	Lute. 0	鳳莉茜	九蓮	緋翠		BE202
C-2	和田敏尚	和田敏尚	よっしい改	トシナーDX		BE203
C-2	K.O	RUN	PULL	REAL		BC111
C-2	高市健二	カルロス井上	ドルバッキー	ドルアーガ		BE204
C-2	J・N	マリーナ・ライム	サトリ	エア・アクロイヤー		BE205
C-2	G・ガイア	カーシー・レナ	ミル	シン		BE206
C-3	K's I	上杉彗穂	セラフィー	ライジングバード	53	BE207
C-3	横山正樹②	大石雄三	ヨコヤマン	わ泉寿号	53	BE208
C-3	春薗文朗	ミラクル＝トゥース	フェイス	ファイン　フット	56	BE209
C-3	A•てんぷら	ヒート＝マイヤーズ	666	天山	56	BD222
C-3	Siva	シヴァ	ハイン	サイファ	61	BE210
C-3	柏原賢一郎	ホーク	ファリー	タイニー・フェザー	68	BE211
C-3	飯田宣孝	ギコウ	シャドウ	シヴァ	70	BE212
C-3	朱亜羅	鳳凰寺朱亜羅	ウィダーシス	麒麟	70	BE213
C-3	中本泰然	恋恋	プリティ♡ラミス	〝ブランドラミア	78	BD013
C-3	酔爆	霧瀬	男爵	HISPEED•SPARROW-BH	85	BC198
C-3	冨田晃	冨田美洸	美沙	PPG-1B	86	BE214
C-3	上杉冴香	ルディ・ヴァダン	フォリン	シヴァ	91	BE215
C-3	八木沢博士	アリス•ハイドロフィールド	読姫	闇鷹		BE216
C-3	上田賢寛	谷山由貴	レーラズ	フレースヴェルグ		BE217
C-3	モンクmk 4	ロード＝ゲドニオス	Efreeti	マザーラミアⅢ		BA147
C-4	IRON	タニバシ	ファト	無・風	53	BE218
C-4	雪月花	紫龍美奈子	鮎	水天凰	58	BE219
C-4	市川浩司	シオン＝ルーイン	カーバンクル	ウィルムキラー	58	BE220
C-4	畠田利明	ナーガ・ラジャ	ラミア	エキドナⅢ	61	BE221
C-4	赤帝竜王	ファラ	フォウ	カンパラ	61	BE222
C-4	JINくん	アーレスト	ヴェルゼリア	翔炎神	68	BD130
C-4	千葉高裕	ジェクター•ランヴォルト	シンシア	エボニーシンシアⅡーB•O	70	BE223
C-4	朝野正之	神宮寺鳩	777	◀極楽鳥▶	77	BE224
C-4	MAX	冥加些由羅	狭霧	黒？いいねー	91	BE225
C-4	南野雅之	ライティル＝レイグランド	アレンフォース	ドミュニティQ	93	BE226

エリア	オーナー	マスター	ブレインコア	ビースト	チーム	ID
C-4	伊坂伸一β	砕・災子	アクア	サイバスターβ	96	BE227
C-4	高山春和Ⓓ	緋冴	零	ヴァルキューレ		BE228
C-4	AZK	シュトロハイム	ミルフィ	バルバロッサ		BE229
C-4	大野智弘	レイ・フォード	ランコ	ヴァルキリー		BE230
C-4	白石和孝	十三郎	ハーカー	C-3SE赤狐		BE231
D-1	夢に胡蝶	ヨハネ	ZーⅡ	ラ・ムー	53	BE232
D-1	H・K	ヒロ	ミラ	牙◆	55	BC231
D-1	豊田剛正	烽霞彩	鞠	獰猋	68	BE233
D-1	長嶋龍	月ノ瀬龍	メル＝シャンテ	〝不死狼ー凱ー〟ーB•O	70	BC254
D-1	尾田康②	ファローラ・ムーア	香澄美	ステュクスーB・O	70	BE234
D-1	久保庭寛	SRAM ROLIAS	MERCURY	フォボスーB・Oー	70	BE235
D-1	久保見誠一	師走弥生	陣睦月	〝KINGDOME旭光〟	78	BE236
D-1	ぷるα	相夢優	魅衣	〝矢荷成荘1型改〟	78	BC504
D-1	内藤啓一	夢月空兎	夢知	〝黒衣の騎士〟	78	BD215
D-1	恒松晃	ダラス	ダ〜ナ	ーB2ーアルマ・デイ	83	BE237
D-1	秋沢広貴	ライラ・フライト	キル・オール	夢幻の朱雀		BE238
D-1	日下卓哉	久保龍ノ之	SHIZUKA	オーラス・焼鳥		BE239
D-1	福井誠	ビリー•エージェント	ホワイト•エンジェル	ハリィ・フォックス		BE240
D-1	ター坊	ロベルター	リミュリー	シルバーストーム		BE241
D-1	ジュウベイ³	葉月有希	炬	炬		BE242
D-2	WIND MASTER	紫雲鶴鬼	フィオ＝アシャワン	キサナドゥー	58	BE243
D-2	朧夜京平	猫邸都	猫又	百足姫	62	BE244
D-2	たぶ	クレア・シュトルム	ライム	HERTZ	68	BD257
D-2	近藤潤也	エルパックス	魅那古・V・セーラ	TOP with 40	69	BB232
D-2	須藤重	工藤勝彦	R	WinnerⅡ	74	BE245
D-2	はにぃ	リューン＝ド＝シーク	キッド	ブルーアース	91	BA220
D-2	廣地研智	ガロル・ディン	ビュー	GYOKUSAI	92	BE246
D-2	アズマ	スウォード＝バルグ	リュート	ベルゼルガ		BE247
D-2	大西康博	山下恵	Kー2	レオポルド		BE248
D-2	魔狼皇帝	魔狼皇帝	セリア・ファーン	F・フェンリル		BE249
D-2	クロ	ヨミビト	ハイ7	〈渦巻く炎〉		BE250
D-2	松岡竜二	流三十郎	理亜	グレンボルト		BE251
D-2	高橋裕士ZZ	ブレイド＝ジョー	ATー02クレア	RRRー03グランカイザー		BE252
D-2	金沢雅幸	ライム・セシア	ギア・ライナ	Chrome-EYEΣ		BE253
D-2	Aki	日崎真	キリー06	metal cat		BE254
D-3	真田篤史	カイン	アイン	スラッシュ	51	BE255
D-3	竜樹	伊藤風樹	セルス	氷海ーSWー	52	BE256
D-3	須藤たくみ	徽風みさか	ヴィグル	Fairy of Sea breezeーB•O	70	BC605
D-3	大幸武将	西園寺美亜	エルサイバー	疾風の勇者ソニックカイザー	75	BE257
D-3	のなきゃ	智徳	エフタル	ステージチャンプ	87	BE258
D-3	あじのひらきなおり	蠍座のおじょーさま	中国製メイド乙型	あほうどりα		BE259
D-3	向川憲児	ウィンディ	ムラサメ	アスカⅡ		BE260
D-3	塚田修	ジィナ	エルステ	Salamander		BD269
D-3	YASU	ディードリッヒⅣ世	デューク	アルスラーダ改		BD187
D-3	荒川剛	ゴクドー	ルーベット	幻影の騎士		BE261
D-3	ふうし	二神蘭	蓮乗院唯	鈴		BE262
D-3	村井吉範β	ウォルフ	牙	銀狼		BE263
D-3	高瀬晃	上総美琴	弜冬哉	飛廉		BE264
D-3	三月ウサギ	八月朔日瑞穂	西尾青菜	バケツの騎士		BE265
D-3	SHIN	MAKI	Saboro	Strike Horizon		BA306
D-4	風の猫	リュース・ハウアー	クラウン	ブルー•フォックスMAX	65	BE266
D-4	むっちい	神楽坂操	ニナ・ファクチュア	氷原を舞い踊る砂塵	68	BE267
D-4	M・ADACHI	リッカラン•ド•カール	レイ	シルバーブラストⓉ	69	BE268
D-4	内藤弘充	最破羅炎	邪炎	虎舞炎	69	BE269
D-4	叢雲弘明	ジークフリート＝ヴェルズング	ヒルダ	ブリュンヒルデフュンフB•O	70	BA140
D-4	RALF	野々原姫子	ポコ太	Magical WingーB・O	70	BE270
D-4	夢追物	フランク・ヒュッテ	ヒュー	コロボックル	74	BE271
D-4	ポイボス	リュノン•レアティーニ	アミッシュ	シュターム	86	BC199
D-4	ラフレシア	マフティ・リューク	リーズ・アルーシャ	深緑の蜃気楼	91	BB002
D-4	藤井大介	里紗	由高	Cーグリフィン		BE272
D-4	ガルフォード	ガルフォード	パピー	ピパー		BE273
D-4	大林一晴	バヤシ	ハイ・ハリケーン	ビートラッシュ		BE274
D-4	杉田智隆α	ミシェル•ファンティック	神楽月奏	GHF932ファルコラティスコ2		BA113
D-4	水帝巴	ディオニソス-エンフィールド	オキストロ＝ディオーネ	KYZ-Ⅱ type JAGD		BE275
D-4	山崎圭	黒河丑満	トミーノッカー	ブラックチェンバー		BE276

HWサロン

そして4回、Hチームこの回先頭のメッサーが篁の初球をいきなりホームラン！ これが波乱の幕開けとなった。この一発に動揺したのか以後篁は投球に生彩を欠き、オリー、ラ・スルス、皇に連続長打を浴びて、この回3点を献上。

米倉史泰
保坂将史②
●長野
TAKE
横前進
熊谷大輔
荒井英一
赤城俊介
太田雅弘
楓弥遮那
●新潟
DORADONA
H•H
ささのみ…
へろへろ
ムタ
関田健太郎
高橋正人
秋山祐介
村田守V30
村田守V50
猫耳商会
美亜希
鈴木和也
●富山
GRU
九条守
●石川
T-TA
あれのつ…
襲津彦
松村和重
西川彩成
中森一樹②
中川大士
富樫忠雄
龍部ゴン…
龍部ゴン…
●福井
マルス
渡辺哲也
堀正享
●岐阜
M.T.M
一角獣
宇野嘉朗
夏の幻影
橋立浩充
考える猪
勝浦靖彦
松浦康雄
神風
水珠
超聖龍
鈴木天平
巫音月雪
●静岡
B.B.C
K'
WOLF2
クルセイ…
岡本晃一
宮津喜規
原浩介
光皇
佐藤容宣
山本一発
狩野せあり
小野田幸弘
植田俊宏
仁平浩由
清涼銀河
西郷正和
島田克仁
尾崎和孝
堀江源
遊良遊
●愛知
A•K•D
A•S•N
B-T
HOH
J-DASH
LAY
SHADOW…
SIN
YANKEX
◀人形使…
キャロット
ニュート…
リナ•イ…
阿部博
伊藤龍二A
伊藤龍二B
宇佐美隆…
宇佐美隆…
栄光
加藤透
加藤倫一
果心居士V
火牙鷹晃
久永悠
久保田成政
宮島智宏①
高宮柳斎
佐藤慎也
佐藤隆
樹おうむ
勝馬ちゃん
新井康泰
村井雅人
村瀬義昭
村瀬義昭
太田隆博
大林達也
中村祐介
中條健
都築宏紀
入江正かず
米山康弘
魔竜王
木下俊彦
竜の仕事人
龍胆純
林茂文
●三重
S•D•M
バレフール
更香
日子神
百地功
毛利隼人
●滋賀
Sui
YASKA
栗瀬鏡
橋本聡
森田耕治②
草薙
堀江宗弘
●京都
キーヨ•…
ローデック
伊藤信哉
奥田敏之
河合利紀
原裕一
山中善裕
山田浩二
四方若絵馬
小林孝雄
大橋拓治
大森隆昌
中西雄一郎
中野寛之
田崎智宏
田村大
東凰司
緋影
氷河涼
夢狩人
●大阪
BUG勉幸
C.A.T.
C.A.T.
CB400SF
LJ
LJ
M•K•R
にせ苺菓子
るーし
オーディル
ガーヴス
ヴェルグ…
伊賀牛
一十九冬弥
河面誠
吉田誠治
牛澤一貴
銀☆弾
愚者
元気丸
高簇俊幸
高須賀伸介
国場潤史
坂上大輔
山田英明
山藤健司
山本俊祐毅
山本真路
山本博文
寺田光伸
小松利彦
壬生狼
西正博
西大介
浅枝諭
草凪
村井吉範α
大腰比軽
池田K
中野興之
長野弘明
尾上直希
風の道化師
明智昌宏
夜明けの…
卯男α
倭仁王丸
澤田達也
●兵庫
D'call☆
K.Katsu
ないとり…
はなたま…
アルルカン
キング斎藤
ラゼイア
宮本玲
近藤照之
原田一輝
幻綺依壱
黒犬
佐藤賀基
佐藤真治
三角充良
山本慎一
重田純一
水酸イオン
瀬島博史
丹晋介
中村和敏
内海了一
波流魅汝
尾屋直介
不幸の盗賊
風騎士氷月
北野裕信
無職人
●奈良
さっきん
亀井孝明
宮田健司
山本貴則
秋沢広貴
大和屋ク…
冥界の預…
●和歌山
秋山保則X
電撃魔王
●鳥取
黒田誠司
●島根
隠岐中路
赤の騎士
藤田隆一
●岡山
ZERO
安江秀国
加地哲也
吉備団子
鍵山典男
戸田裕樹
十兵衛
小田茂喜
水夜風流
相田那智
木崎勇樹
田口進一
道草少年
福瀧隆久
福瀧隆久
北根誉久
木村一也
門脇和紀
龍馬火蓮
●広島
ウォルフ…
雨森陽子
金山祐樹
戸凶矛盾
今井真史
冴羽獠
山川健太郎
児玉裕郎
疾風ウォ…
小沢治三郎
沼能謙吾
森康幹
中川義朗
中本悠①
内藤雅樹
日下部恒105
木坂敏史
問司陽介
檜和田勉
●山口
笹倉賢一
山田洋史
小原健司
西岡正宏
西山初夫
遅刻常習者
●徳島
ジャパン
高田稔久
薮内剛
●香川
H＝ゴーヤ
ペプシ
岩岡和史
吉川雅人
金子貴英
黒岩悟浩
坂口清典
三好嘉教
川内伸哉
村雨竜樹
馬の耳に…
●愛媛
K-1
サービス…
越智友治
近藤鉄也
池内嘉
中村剛士
那智
桧垣卓也
●高知
オーディ…
明神史明
澤田正樹
●福岡
YAMAKEN
マスカラ
磯部武範
金子烈
工業大学生
江崎泰裕
神帝池上
大山雅宏
尾田康I
尾田康V
風追人一…
有吉貴徳
有吉誠
龍☆星
●佐賀
SAF
浦郷蔵人
招運
●長崎
HighWind
熊美弘
松田賢太…
松田賢太朗
北岩竹刀
堀弘行
●熊本
綾部恵夫
泉田恭太郎
東勝美
林慎一
●大分
永井智弘
黒木公裕
●宮崎
D•エディン
岡村浩志
久保裕輔
清松健太郎
●鹿児島
Dr.ラバン
基博王
司馬江太郎
西藤純弘
天翔華
腐屍蝶
湊進治
野田聡
●沖縄
金城満
新垣博之
大城匡
麻寺騎南
●不明
◀MR•β1
◀MR•γ1
◀MR•γ2
じょおかあ
なみのゆ
ジャンク…
神楽夜斬龍
神仁成姫
清水潤一郎
不知詠人Ⓒ
堀内真樹
明星真一
鈴木邦昌
睦月

※各エリア別参加人数：Aエリア（荒地と砂漠）807人、Bエリア（平原と都市）1043人、Cエリア（砂漠）844人、Dエリア（山地）832人

HWサロン

ハイパーウォーズ・マスターズルーム

●電撃PCエンジン買いました。それで電撃PC版HWなんですが、電撃王版とは雰囲気がまったくちがっていて、びっくりしました。イラストのせいかもしれませんが、電撃王のSFチックなイメージに対して、電撃PCのビーストはファンタジー然しているという印象を受けました。ゲームとしては、簡素化のために、本誌と比べて選択の幅がせまく感じられました。ただし、パワーフラッシュのアイデアはすばらしいと思います。

〈茨城県・ハガクレ武士団最高!!・BE501〉

※コンセプト（巨大ロボットが格闘する競技大会・ビーストのメカニズムなど）は共通していますが、時間・舞台などの背景世界の設定は異なっています。いいかえれば、両者は内容は非常に似かよってはいるが異世界に存在する、別の競技大会なのです。ですから、どちらがいいかを比較するのではなく、別のゲームとして別の楽しみ方を見いだして、両方とも楽しんでもらえれば幸いです。ただ、電撃PC版のこんなところを電撃王版に取り込んでほしい、といった意見は随時受け付けてますので、意見投稿よろしく。

●【ハイパーウォーズ参加規定書】

・特定地域以外でのバトル・ビーストの運用は禁止されています。
・運用の際のブレインコアの使用は、オーナー、またはマスターが責任を持っておこなってください。
・敗退した際バトル・ビーストは必ず持ち帰ってください。
・出場順番待ち時の駐機場内での事故には責任を負いかねます。
・ヤラセ・買収などの不正行為は絶対禁止です。もし発覚した場合はその場で退場処分とし、向こう3大会出場停止処分とします。
・以上のほかにも、HW精神を汚すことのないよう、明るく楽しい大会としましょう。

〈埼玉県・はに丸・BE502〉

※さっそく採用させてもらいます。みなさん守りましょう。

※ちょいネタ8本

●「バンパイア」が強い理由
①ビーストにとって重要な力場が弱められるから
②唯一、消耗を回復できる因子だから
③「バット」を持ってるヤツを手下にできるから
……でも、たまにホールメーカーの一撃で死ぬ

〈石川県・S-AGE・BE503〉

●サンダーウィップが故障した。もう何も信じられない。グレートブレードの折れる日も近い。

〈兵庫県・戸樫貢・BE504〉

●地形新案。戦っているとき飛脚の格好をしたビーストが、「クレイ・ボム」を投げ去っていく……というのはどうでしょう？

〈広島県・ウォルフ　デァ　シュトルム・BB701〉

●12月号のおかしなさんのイラストを見てひと言。「ためぞう君って人型の素体だったんだ……」

〈千葉県・小薗井剛A・BB705〉

●野球大会出場の名誉と、逼迫している財布の580円を天秤にかけてしまう。参加券をめぐんでくれる親切な友人はいないし……さあ、どうするライセンス持ち!?（私ですか？　貧乏が悲しくて……）〈埼玉県・陣来霧・BA112〉

●砂漠ってことは、突然アメ○カの砲撃が加えられたりして（当然、ぼくのビーストにはピンポイント爆撃が……）。

〈千葉県・くわつりりゅう・BB706〉

●「おっ、おかしい。第1回の私の時以来、誰ひとりとして武器がこわれていないとはどういうことだ？　さてはBUTYめ何か細工したなっ。ええい、HMガンのエジキにしてくれるわっ！」「オーナー、HMガンまた故障です」「…………」〜結論：運が悪かったのでしょう。

〈秋田県・CELICA　SS-R・BA002〉

●シルフ（デス○ー戦法）、ミラーレイ（反射衛○砲）ときたからには元ヤ○トファンの私としては、SPウェポン用にノヴァビーム（強化＝強力な一撃）を積みこんで、「ハイパー○スラー砲」と命名するしかないじゃないですか！

〈北海道・青条皇貴・BD141〉

※HW関係の同人誌の案内2件。同人誌については、BU

Bチームも篁の汚名挽回の3塁打と桐山の犠牲フライで1点を返し同点。6回にも双方して3点ずつをあげて、6回終了の時点のスコアは7-7。ゲームは乱打戦の様相を呈してきた。

◀神奈川県・魔紗衛（BD617）超合理主義スタッフの貴重な忠告（?）

◀東京都・だらいずし（BC601）おもしろそうですが作れません。たぶん

◀群馬県・須藤たくみ（BC605）次回までこのコンビが続く確率0%?

◀東京都・露命るし（BB613）コロコロ変わってこそ、乙女心

◀東京都・聖帝都びの（BC614）会場がいっそう華やかになりそうで◎

◀千葉県・瑞陰晨（BC611）復帰戦は飾れなかったけど、次回はがんばれ

◀神奈川県・孝鳳風（BA704）思惑はずれて（?）公認のままです

◀新潟県・あくねお（BE601）新天地でがんばってください。

◀東京都・都市夫（BB608）Bcは市藤さん（BA602）に譲渡

◀長野県・峰沢津月（BC618）あせらずにいきましょう

◀神奈川県・水上広樹（BA629）チームは初代チャンプ。おめでとう

◀栃木県・西森一祐（BA619）眼がすわってるさまがとてもアブナイ

◀東京都・流平棋（BA613）ハッピーエンドで終わってほしいです

◀大阪府・伊賀牛（BC616）現在の阪○のカラーリングなら大丈夫では?

◀東京都・富山源悟郎（BE602）顔に似合わずけっこう小心者?のコア

◀東京都・ヘルカオス（BE603）剣を構えたポーズも決まってます

◀神奈川県・Ben（BA601）コカトリスタイプビーストの横の人物は?

◀千葉県・諸姉（BA636）登録用紙にもペンネームは忘れずに

◀埼玉県・ZAGNIC（BA195）「習熟度1」分のリボン?

◀東京都・海会（BE604）女の子だったら「わし」なんていわないように

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

また、いったりきたり的な作業の多い移動にも改良が加えられている。その名も"駅馬車"。町から町へと簡単に移動ができるようになったのだ。これで、幻のサブシナリオの発見も楽勝となった!?

ＴＹはいっさい関与しません。連絡も直接おこなってください。

●HW本作りました。ほとんど私、T－TAの個人偏見本と化してますが。今回は何人かゲストのかたに描いてもらってます。お問い合わせは、〒920 金沢市旭町３－17－11 コーポ角山106号　田澤太郎　まで（90円切手同封で）
〈石川県・T-TA・BA707〉

●本選進出４機を含めて31機掲載。ビースト製作の参考にいかがですか？　また素体や武器などを制御値順や価格順に並べ換えた、視点別マニュアルも掲載しました。ほしいというかたは、300円為替と宛名カードを同封の上、〒409－01山梨県北都留郡上野原町上野原642－1モンパレス中原102号室　遠藤　方「HW情報誌」係までお申込ください。
〈山梨県・飛影疾風・BC299〉

※以上の文章投稿と74・75ページのイラスト採用者には、＋50Ｂｃのボーナス。

※ＨＷ誌面改良についてさまざまな提案、ありがとうございました。以下の人たちには、＋50Ｂｃのボーナスをさしあげます。岡山県・木通（ＢＤ１９２）、神奈川県・ＴＡＭＡ（ＢＤ５０６）、佐賀県・北岩竹刀Ｊ（ＢＥ５０５）、千葉県・小笠原聡（ＢＣ５０６）、愛知県・楠麻五騎（ＢＤ０２０）、兵庫県・Ｌｅｂｅｌ42（ＢＥ５０６）、宮城県・煌綺（ＢＤ５０２）。誌面改良については引き続き、意見を募集します。

※最後にＱ＆Ａ

Ｑ：因子を使ってパワーアップさせるのと、フレームなどのパーツでパワーアップさせるのとは、どちらのほうが上昇幅が高いか？

Ａ：上昇幅は教えることできません。ただ、パーツは素体の弱点をカバーするのに便利ですし、素体の長所を伸ばすには因子をうまく使うのが有効です、とはいえるでしょう。

Ｑ：特殊効果は戦闘中ずっと使われているのか

Ａ：オペレーションで因子を使用すると設定した期間は、ずっと特殊効果は発動しています（発動期間が長いとそれだけビーストの消耗も激しくなることにも注意）。

Ｑ：砂漠、沼地、荒地などでフェアリーやイーグルの飛行可能因子の特殊効果などを使うと、地形の効果を無視して行動できるのか？

Ａ：そのとおりです。

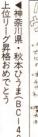
Ｑ：オペレーションにおける、「反応速度」と「スピード」のちがいは？

Ａ：反応速度とは攻撃の手数のこと、スピードとは移動速度のことです。

Ｑ：制御値の合計が制御力以下の場合、制御値の少ないほうがいいのか？

Ａ：基本的には、制御力以下でも以上でも、制御値の合計が少ないほうが効率は上がります。ただし、パーツをつけない分基本能力は下がるので、あまり変わらないといえるでしょう。

BUTY委員会より

ハイパーウォーズに関する投稿、イラストや文章、質問や提案、短文など、なんでもどんどん送ってください。宛先は、「〒101千代田区神田神保町２の22の11 メディアワークス 電撃王編集部　BUTY委員会」まで。**締め切りは２月１日（消印有効）**。イラストや手紙などにも、住所、氏名、マスター名などのビースト関係データを書いてください。掲載されたものにはＩＤナンバーとボーナス・Ｂｃが与えられます。これは大会で好成績をあげて得たボーナス・Ｂｃと同様に使えます。どのマスターに使わせるかは自由。ただし、いちど決めたものは変更できません。本選および決勝トーナメント進出でもＩＤナンバーを獲得して、ＩＤが２個ある場合は、どちらか好きなほうにまとめてもかまいません。

HWサロン

先発はそろそろ限界と感じたのか７回に両チームともリリーフを投入。Ｈチームのリリーフかおりんは、神楽月と同タイプの軟投派。苦戦はしたものの、バックがもり立てて決定打を許さない。

◀宮城県・Ｍｉｔｕ（ＢＥ６０６）こういう激励のしかたもあるってこと

◀広島県・端鳳洸（ＢＥ６０５）補欠登録されたので期待して待ってください

◀神奈川県・秋本ひうま（ＢＣ１４０）上位リーグ昇格おめでとう

◀北海道・雪悠ゆーと（ＢＣ６０２）深い配慮のこめられたネーミング

◀静岡県・輪舞乱（ＢＥ６０８）というわけでＩＤさしあげました

◀愛知県・夜土麻枝（ＢＥ６０７）少しぐらいまちがってても大丈夫

◀秋田県・五十鈴飛鳥（ＢＡ２３７）『Ｚガ○ダム』ＬＤ化記念だそうで

◀埼玉県・長尾拓実（ＢＢ６２１）ほんとうにウワサですよ……と思う

◀愛媛県・ＵＳＡＮＹＡ（ＢＥ６１０）ウルフ因子つきアリスの誕生

◀千葉県・脳みそホエホエ（ＢＥ６０９）今回は残念でしたが、あきらめないで

◀神奈川県・Ｉ・Ｃ・Ｓ（ＢＤ６１６）名目についての各種ご意見募集します

◀奈良県・げるちゃん（ＢＡ６１１）ヘビーメタル型ブレインコアがイカス

◀京都府・Ｌｅｏ（ＢＥ６１２）載せましたので出場してください

◀宮城県・鐔ちり五助（ＢＣ６１９）チームの勝利に貢献したかったのでしょう

◀愛知県・村屋雅人（ＢＡ６０５）同案多数。ＩＤ既得者のかた、ごめんなさい

◀愛知県・水明（ＢＡ６２０）おかげさまで１ページですが、増ページしました

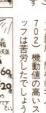
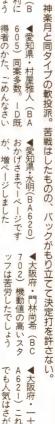
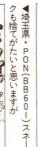
◀大阪府・門林尚希（ＢＣ７０２）機動値の高いスタッフは苦労したでしょう

◀大阪府・一十九冬弥（ＢＡ６２１）これも多数ネタ。でも人気はさがらず

◀宮城県・Ｍａｙ－ｂｅ（ＢＢ１９９）装甲材質羊毛１００％……暑そうです

◀埼玉県・ＰＯＮ（ＢＢ６０１）スネークも捨てがたいと思いますが

◀東京都・五菱清隆（ＢＡ６３４）サハラといえば、やっぱりパリ・ダカ

◀神奈川県・ムク太郎（ＢＥ６１１）忍者型ビーストカッコいいです

バトル・ビースト オペレーションマニュアル

◆素体（マテリアルボディ） 因子などの各パーツを取り付けて、ビーストをつくる際の基礎となるボディ

No.	名前	メーカー	タイプ	サイズ	力場	装甲	耐久力	出力／瞬発力	消耗率	感応力	信頼性	制御値	価格	使用率	本選進出
01	アーサーM-Id	ランカスター	人	M（C）	D	B＋	C＋	B＋／C	C＋	C－	B＋	400	4000	（5.2）	（2.0）
02	アリスF－I	ランカスター	人	M（C＋）	D＋	D	D＋	C－／B＋	C＋	C＋	B＋	400	3800	10.3	9.0
03	ファルコB－I	ランカスター	鳥	S（B＋）	B－	D＋	D－	C＋／B	D	A	C＋	570	3000	8.9	11.7
04	ホークB－2 c	ランカスター	鳥	M（C＋）	B－	C－	C	C／A－	D＋	A－	D	650	4000	－	－
05	ハウンドドッグA－I b	ランカスター	獣	S（B＋）	C＋	C－	D＋	C／B	B	B＋	E＋	190	3000	1.3	1.2
06	碧ノ小人	ツルギ	人	S（B＋）	D－	C－	D＋	D＋／B－	C＋	C－	D	350	2900	9.2	6.3
07	黒ノ魔神二型改	ツルギ	人	L（D－）	E＋	A	B	A／D－	A	D	B	600	4200	4.1	2.0
08	赤ノ雄牛二型	ツルギ	獣	L（E－）	C＋	A	A	A－／C＋	D	C－	D＋	300	3500	2.1	2.3
09	白ノ翼龍	ツルギ	鳥	M（C＋）	A－	D－	D＋	B＋／B	C	B－	D	450	4000	（－）	（－）
10	スーパーフォックス	ソロン	獣	S（A－）	C	D	D	D／A	B＋	A	B	200	2650	19.1	21.9
11	ハイパータイガーII	ソロン	獣	M（C）	C	C－	B＋	B－／B－	B	B－	C－	280	3800	1.9	1.2
12	シュトルム・レックス	ソロン	獣	L（D＋）	C	A－	A－	A／C	D	B－	D	340	4000	（－）	（－）
13	マッスル・ガイ	ソロン	人	M（C＋）	C	D＋	B＋	A／B－	C	C－	C	400	4500	3.6	5.1
14	ギガント2 c	サイバラ	人	L（D－）	D＋	D	A－	B＋／C－	D	D	B－	500	2800	3.8	2.7
15	ライガー2	サイバラ	獣	M（C－）	B－	D	B	C＋／B－	B－	B＋	C＋	200	3200	7.7	5.9
16	BEE1000	グッドネイバー	鳥	S（A＋）	B	E	E	D＋／A	E＋	A	B＋	250	2700	14.8	21.5
17	BEX2000	グッドネイバー	鳥	L（B－）	B－	C＋	C＋	A／C－	D＋	B	C－	400	4500	（－）	（－）
18	PAX3000	グッドネイバー	鳥	M（B）	B＋	B＋	B	C－／B＋	D－	B－	D	350	4300	2.1	－
19	ストレンジャーmkVI	MOK	人	M（B＋）	C＋	A－	B＋	B＋／B	B＋	B－	D＋	700	5100	（4.3）	（2.7）

◆因子（ジーン） そのままでは格差のない素体に個性や特殊能力を付ける、バイオ工学応用のパーツ

No.	名称	メーカー	タイプ	制御値	価格	効果	使用率	本選進出
01	メール	ランカスター	1－A	100	300	出力や装甲など、物理的パワーを全体的に強化。	21.1	9.4
02	フィーメル	ランカスター	1－A	80	500	瞬発力や力場など、スピード面を全体的に強化。	41.1	50.8
03	ヒューマン	ランカスター	2－A	250	500	白兵戦能力、腕を使用する能力アップ ㊕ 獣、鳥が白兵型に変形。人用の因子も使用可	6.5	9.8
04	キッド	ランカスター	1－B	130	300	サイズ小型化。瞬発力、感応力アップ。装甲、耐久力ダウン。	（2.9）	（2.7）
05	グロウンナップ	ランカスター	1－B	100	300	サイズ大型化。装甲、耐久力、出力、消耗率アップ、瞬発力、感応力ダウン。	5.6	5.5
06	ドラゴンロード	ツルギ	3－A	200	2200	攻撃面全般強化。 ㊕ ドラゴンモード(一時的に全性能アップ。消耗率悪化)	（2.2）	（2.0）
07	シルフ	ツルギ	3－B	200	1800	移動及び防御的な面を強化。 ㊕ 瞬間移動(超高速移動)。消耗率悪化。	3.3	3.5
08	オーガ	ツルギ	4－A	200	450	パワー出力を高める。 ㊕ パワー緊急解放。消耗率悪化。	3.0	2.3
09	ヒーラー	ツルギ	4－B	200	820	回復能力大。 ㊕ ダメージ緊急回復(回復中は攻撃不可)	6.2	2.7
10	アシュラ	ツルギ	5－A	210	620	腕が増え、格闘と(武器があれば)白兵＆射撃の攻撃回数増。人のみ。 ㊕ 奇襲効果。	10.4	11.3
11	フェアリー	ツルギ	3－B	270	680	力場を強化し、移動能力を上げる。 ㊕ 力場によって半浮遊状態にし高速移動。	22.7	28.9
12	ウルフ	ソロン	2－B	150	600	格闘能力、消耗率、耐久率アップ。 ㊕ 半獣化(高速移動、高い回復)	26.7	22.3
13	イーグル	ソロン	2－C	180	850	短距離の飛行能力。感応力、射撃能力、力場アップ。翼を持つ。 ㊕ 頭上からの攻撃。	8.6	7.0
14	マウス	ソロン	2－D	130	280	ひと回り小型になり、移動速度が上がる	23.3	30.1
15	スネーク	ソロン	6－A	140	300	下半身のみ変化し無足走行に。人、鳥のみ。	7.5	8.6
16	ヘッジホッグ	ソロン	6－A	120	320	装甲に無数の針が発生。格闘戦能力を強化。	（－）	（－）
17	スコーピオン	ヒンキーピンク	4－D	120	730	クリティカルヒットの確率を高める。 ㊕ 命中率、貫通力は落ちるが破壊力大。	2.6	2.0
18	スパイダー	ヒンキーピンク	6－A	110	380	下半身のみ変化。移動形態が多足走行に。人のみ。	（1.2）	（1.6）
19	カメレオン	ヒンキーピンク	5－B	180	700	捕捉されにくくなる。 ㊕ カムフラージュ(捕捉されない。使った方も攻撃不可)	3.3	3.1
20	バンパイア	ヒンキーピンク	5－D	150	950	接近戦時に相手の力場を弱める。 ㊕ 相手の力場を自己の消耗回復に変換(確率小)	4.4	18.4
21	バット	ラチェット	5－C	100	250	感応力強化。 ㊕ 相手の感応力を混乱させる。	23.9	25.4
22	タートル	ラチェット	5－A	80	480	攻撃に自動的に反応する盾を装備(すべてを防げるわけではない)。人のみ。	15.1	19.1
23	バタフライ	ラチェット	5－A	250	180	回避能力を高める。 ㊕ 回避能力を大きく高める。命中率低下、消耗率悪化。	（14.7）	（16.4）

パーツ表の見方と備考

●性能の表記

表のアルファベットはそのパーツを使ってビーストを成熟させたときに期待できる能力を相対的に表している。E→D→C→B→Aの順番に高性能になっており、また+－は補助表記で、－→何もついてないもの→+の順で高性能。使用率は前大会の参加者全員のもの。本選進出は本選進出以上の成績者の使用率。－は新製品か、1%以下。カッコのついているものは今回バージョンアップされたもの。

●バトル・ビースト

動物や人を模した巨大マシン兵器の総称。高い汎用性、驚異的な反応速度、力場と呼ばれるエネルギーフィールドを応用した高速機動能力と通常攻撃を無効にする防御力と、圧倒的な攻撃力を持つ。ビーストは各パーツの組み合わせによりつくられるが、その製造過程は機械の組み立てというよりは生物の成長のようなものである。因子やパーツの組み合わせ、ユーザーの好みにより外見とバリエーション数は無限である。マスターと呼ばれる操縦者と、ブレインコアと呼ばれる意志を持った人工知性体が乗り組み一体化し行動する。

●素体

バトル・ビーストの基本パーツ。これに因子を加え、パーツによるパワーアップを行うことで、バトル・ビーストはつくられる。因子やパーツなどを加えなくても、素体とブレインだけでもバトル・ビーストは完成する。ただしその場合は性能的には非常に劣ったものになる。サイズはビーストの大きさで、S→M→Lの順に大きくなっている。大きいほど発見されやすい。サイズのカッコ内は重量で、高性能と表記されているのは、より軽いもののこと。力場はビーストの周囲に張り巡らされたパワーフィールドで、移動においては高速機動を可能にし、防御面ではエネルギーウェポンに対してのエネルギー装甲的な役割を果たす。装甲はエネルギーウェポン以外のウェポンに対する物理的な装甲。耐久力は行動不能になるまでどれだけの攻撃に耐えられるか。出力とは発生できる最大のパワーの大きさ。瞬発力とは素早さ。消耗率は消耗のしにくさ。感応力は敵の発見や攻撃の命中率。

●素体のタイプ

基本的には、人、獣、鳥の3つがある。人は2足歩行で白兵戦能力と汎用性にすぐれ、獣は4足歩行で格闘戦能力にすぐれ、鳥は飛行（滑空）中心で射撃戦能力にすぐれる。

●移動形態

安定性では滑空→2足→4足→多足→無足の順に優秀。速度は無→2→多→4→滑。4足は草原や山地での移動にすぐれている。2足の場合はどこでも平均的、滑空は地形に影響されない。無足は砂漠や沼地を得意とし、多足は系統としては4足に似ている。どちらも変則的な動きで敵を撹乱できる。

Bチームのリリーフも、かおりんと同じ技巧派ピッチャー独眼竜政宗。篁の豪球になれたHチームは、のらりくらりと相手の打ち気をそらしていく巧みなピッチングの前に翻弄され凡打の連続。結局両チームとも追加点のないまま最終回へ。

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

製品付属のマニュアルは、制作途中の歴史が窺えるものとなってしまった。制作終盤時のデータ差し替えが頻繁なため、タイトルロゴや縮小マップ、町の様子などが古いバージョンで撮影されているのだ。

◆ブレイン 複雑なビースト操作を補助する制御装置。ビーストを効率よく操作するのに必要不可欠

No.	タイプ	メーカー	処理能力	制御力	価格	備考	使用率	本選
01	ガーネット3	ポセイドン	B－	910	1200	若干攻撃能力に秀でている	5.0	5.9
02	パール	ポセイドン	A－	1400	2300	若干攻撃能力に秀でている。	(－)	(－)
03	ルビー	ポセイドン	B＋	1100	2000	若干攻撃能力に秀でている。	3.2	2.0
04	スパークリングIC	ソロン	D＋	1300	920	若干防御能力に秀でている	3.9	3.1
05	コンチェルト	ソロン	C	960	700	若干防御能力に秀でている	(－)	(－)
06	スパークリング3	ソロン	D＋	1560	1250	若干防御能力に秀でている	6.4	5.9
07	セラフィム	CATツルギ	B－	1000	1400	若干移動能力に秀でている	6.7	8.2
08	βアークエンジェル	CATツルギ	B＋	1170	1800	若干移動能力に秀でている	(7.3)	(7.0)
09	プリンニパリティズ	CATツルギ	A－	1170	2150	若干移動能力に秀でている	14.4	14.5
10	インストラクト	ランカスター	B	1500	2000	すべてに平均的	(－)	(－)
11	スチュートⅡ	ランカスター	C－	1800	1700	すべてに平均的	29.1	27.3
12	プロフェス	ランカスター	A	1800	2700	すべてに平均的	7.7	9.8

◆フレーム ビーストの基礎構造を強化するパーツ

No.	タイプ	メーカー	重量	耐久力	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	FA1001	ロジック	D	C	C＋	100	350	9.9	9.8
02	FA2001	ロジック	X	X	A	－500	－800	21.0	21.9
03	FA1201	ロジック	A	C	D＋	140	500	(1.5)	(1.2)
04	シール1B	ヒルマン／ツルギ	A	X	B－	140	600	－	－
05	シール3	ヒルマン／ツルギ	X	A	C＋	200	420	3.3	2.3
06	シール4	ヒルマン／ツルギ	B	C	D	160	500	(－)	(－)
07	T1－A	ランカスター	E	X	A	－150	－550	21.0	26.6
08	T4－A	ランカスター	X	B＋	B	100	650	－	－
09	ウィナーⅠ	ソロン	B＋	D	C	120	500	(－)	(－)
10	ウィナーⅡ	ソロン	A	B＋	C	160	800	(－)	(－)

◆マッスル ビーストのパワーを強化するパーツ

No.	タイプ	メーカー	出力/瞬発	消耗	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	スピードマスターⅡ	ラマス／ツルギ	B／A	C	C＋	150	760	(18.8)	(22.3)
02	パワーマスターⅡ	ラマス／ツルギ	A／B	C	C＋	150	760	(4.2)	(4.7)
03	エンデュマスターⅡ	ラマス／ツルギ	C／C	A＋	C＋	150	760	(7.2)	(7.4)
04	リオンα＋	クィンス	B／B	E	E＋	250	250	5.5	4.7
05	リオンγ＋	クィンス	D／D	C	B＋	50	300	(13.3)	(10.5)
06	HRS－2A	ランカスター	B／C	B	B	90	850	(1.7)	(3.1)
07	HRS－4A	ランカスター	B／A	B	C－	125	1000	(1.6)	(2.0)
08	アクティブM1	ソロン	B／B	C	C＋	150	500	－	－
09	タフネスM2	ソロン	B／C	A	C－	150	600	－	－
10	ゲイルM3	ソロン	C／B	B－	C－	150	700	－	－

◆アーマー ビーストの防御力を強化するパーツ

No.	タイプ	メーカー	力場	装甲	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	ガーントレットIC	クルセイダー	B－	B＋	B－	125	600	(6.6)	(6.3)
02	ガーントレットⅣC	クルセイダー	X	A＋	D＋	100	550	(－)	(－)
03	チェック3	ヘラ／ツルギ	A	B	C－	250	580	6.2	5.1
04	クォーター	ヘラ／ツルギ	B＋	D＋	B＋	200	420	5.5	5.5
05	ディフェンダー3	ヘラ／ツルギ	A	C＋	D＋	180	500	(－)	(－)
06	C1－A	ランカスター	X	X	A	－100	－380	2.7	1.2
07	C2－A	ランカスター	B	B	D＋	120	320	36.9	37.5
08	C3－C	ランカスター	A	A	E	200	420	(－)	(－)
09	インファントリー	ソロン	C	B－	D－	100	500	(－)	(－)
10	コマンダー	ソロン	B＋	B－	D－	150	600	(－)	(－)

◆センサリー 感覚を強化して命中率を上げるパーツ

No.	タイプ	メーカー	感応力	命中率	信頼性	制御値	価格	使用率	本選
01	SサーチL1B	ヒルマン	B－	D	C	200	380	3.1	2.7
02	SサーチL3B	ヒルマン	A	C－	B	280	500	(8.9)	(7.0)
03	SロックA	ヒルマン／ツルギ	B	A	D＋	200	900	2.6	2.0
04	SロックB＋	ヒルマン／ツルギ	C	C＋	C＋	90	450	(3.3)	(2.7)
05	カーンα1	ソロン	C－	B－	B	170	620	(3.4)	(4.3)
06	カーンβ1	ソロン	C	A－	C＋	150	800	5.4	5.5
07	G5×5Ⅱ	ランカスター	X	X	B＋	－200	－250	2.5	3.9
08	G15×17	ランカスター	B	C＋	D＋	70	440	(15.9)	(16.8)
09	サムライ	ツルギ	C	B	C－	120	500	(－)	(－)
10	シノビ	ツルギ	B	C	C－	120	500	(－)	(－)

パーツ表の見方と備考

●因子

ビーストの製造段階で組み込んで、その個性や特殊能力を決定する重要な要素。因子はタイプ別にいくつかのグループにわかれている。**まったく同じタイプの因子は同時に使用できない。**1－Aと1－Bというように数字だけ同じものを使用した場合、ミューテーションを起こすことがある（アルファベットだけが同じ場合は起きない）。その時多くの場合はそれぞれの効果が薄れ、パワーダウンするが、まれに大幅なパワーアップを起こすことがある。効果欄にはそれぞれの特徴が書かれている。㊕はオペレーションの使用因子欄に対応する番号を書き込んだときに効果を発する特別効果。変形となっているものは任意で行動中にその形態を変えることのできる能力で、変化となっているものは完成時からその形態になっているもの（たとえば人の素体にガゼルの因子を組み込んだ場合、4足移動になり2足移動は使えない）。因子は数多く持っているほど基本性能があがるが、その分消耗しやすくなる。

●ブレイン

ビーストの制御装置。中心はブレインコアと呼ばれる意思を持った人工知性体（ビーストとは独立した存在）で、実際にブレインと呼ばれているのはコア用の操縦装置のようなものである。処理能力はいかに効率よくビーストを動かせるかで、制御力はいかに多くの機能を動かせるか（制御値参照）。**ブレインは必ず装備しなくてはならない。**

●フレーム、マッスル、アーマー、センサリー

ビーストをよりパワーアップするものだが、**装備しなくてもかまわない。**順に、ビーストの基礎構造、パワー発生、装甲、索敵及び武器命中関係の各項目をパワーアップする（重量は軽くなる）。これらは装備とすれば、Eーであっても必ず元よりよくなるが、Xとなっているものは、パワーダウンする（重量は重くなる）。**制御値や価格がマイナスのものは、その分をほかにまわせる。**

●ウェポン

ビースト専用の高い攻撃性能を持つ武器。レンジとタイプが「索敵」となっているものは、索敵距離の時のみに使える武器。その他のものは近接戦用のウェポン。レンジは使用可能な射程距離。タイプは次の3つ。射撃は射程が長く、鳥型が得意。白兵は原則的に手で使用する武器で、人型が得意。格闘は体を使った近接戦用武器で、獣型が得意。システムは攻撃のタイプ。「エ」は炎やレーザーなどエネルギータイプのもので、それ以外のものはすべて物理的な攻撃。「爆」は爆発のショックを与える。「弾」は爆発しない弾体をぶつける。「刃」は鋭く切り裂く。「打」は打撃を与える。「他」はその他。命中率は命中精度。貫通力は装甲及び力場を貫く力。破壊力はダメージの大きさ。ビーストは何も武器を持っていなくても、格闘戦能力は持っている（命中、貫通、破壊とも能力値はE－）。**オペレーションやスペシャルウェポンで武器を使わない格闘による攻撃を指定するときは0を記入すること。**

●弾切れと故障

実際には弾数の制限のあるウェポンもあるが、ビーストのウェポンは長時間の行動を想定してつくられているため1回の作戦行動中に弾切れを起こすことは基本的にない。しかし、故障確率をも意味する信頼性は弾切れ要素も含む。

●消耗率

ビーストは補給を1度行えば、数十時間連続して行動することも可能で燃料切れはない。しかし連続して行動し続けると性能が少しずつ落ちていく（消耗。生物的な疲労のようなもの）。素体やマッスルの消耗率は消耗の早さで、優秀であれば消耗の進行が遅い。攻撃を受けても消耗は進行する。

●信頼性

各パーツの性能は目安で、必ずしもスペックどおりの性能をしめさないことがある。これが高いほど期待どおり、もしくはそれ以上の性能を発揮してくれる。

●制御値

各パーツはブレインによって統合され制御される。パーツには作動に必要な制御値があり、ブレインにはそれを制御するための能力の制御力がある。制御値の合計が制御力を越えていてもかまわないが、その場合消耗が早くなり全体的な性能も落ちる。制御力に余裕がある場合は消耗率がよくなる。

HWサロン

Hチームは何とか追加点をとるべく、トップバッターに代打グリファスを投入。グリファスは期待に答えて独眼竜の初球を叩き2塁打！　それに勢いづいたHチームは打者一巡の大攻勢で一挙に6点を獲得、勝利を手にしたかに思われた。

◆ウェポン ビースト専用の攻撃兵器。手に持ったり、ボディに内蔵したり、さまざまなタイプがある。

No.	名称	メーカー	レンジ	タイプ	システム	命中率	貫通力	破壊力	信頼性	制御値	価格	備考	使用率	本選進出
01	アームスミサイルⅢ	ランカスター	索敵	索敵	爆	C＋	C＋	B	D＋	200	700	誘導タイプの小型ミサイル	(0.7)	(0.4)
02	神雷砲	ソロン	索敵	索敵	エ	C＋	C＋	C＋	C＋	125	900	長距離レンジのエネルギー弾	1.5	1.6
03	ハンマーキャノン	ランカスター	索敵	索敵	弾	B	D	D−	B＋	300	320	無数の小型鉄球を散布	4.2	5.1
04	ブラスターマイン	コルトロット	索敵	索敵	爆	A	E＋	E＋	D＋	80	400	散弾グレネード弾の迫撃砲	3.5	3.1
05	ミラーレイ	ハヤシハラ	索敵	索敵	エ	A−	C＋	C＋	D＋	200	600	反射鏡使用のレーザー砲	4.6	3.5
06	フォーリンフェザー	コルトロット	索敵	索敵	爆	C＋	D−	B	E	50	300	空中を浮遊する小型爆雷	5.7	6.6
07	HMガン	ランカスター	50〜100	射撃	弾	C＋	C	C	B＋	160	480	通常弾頭の銃	19.6	32.0
08	ノヴアビーム	ソロン	60〜100	射撃	エ	B−	B	C	C＋	75	650	ビームを打ち出す銃	15.3	13.7
09	シャワービーム	ソロン	30〜80	射撃	エ	B＋	D	C	C＋	110	700	多数のビーム弾を打ち出す	5.2	6.3
10	ビッグバズーカ	ランカスター	75〜100	射撃	爆	D＋	B	B	D＋	200	200	爆発弾頭の大型銃	4.0	4.3
11	スピニングアロー	ツルギ	70〜100	射撃	刃	C	A	D	B＋	260	150	強い回転を与えた小型の矢	7.8	2.3
12	オーラブーメラン	サポーター	50〜85	射撃	打	C−	C	C	B＋	225	100	力場により誘導するブーメラン	7.4	10.5
13	ショットキャノンB	コルトロット	20〜45	射撃	弾	B＋	D	B＋	D	200	500	大型のショットガン	2.4	4.3
14	レーザーチップ	ツルギ	40〜70	射撃	エ	D−	A	B	C＋	120	600	強力な力場で包んだ投げツブテ	4.5	3.1
15	ホーミング・ブリット	ランカスター	80〜100	射撃	爆	A−	C	D	C	300	120	動態予測を行うライフル銃	11.1	13.7
16	ダムダム・ガン	ランカスター	50〜100	射撃	爆	C	A	B−	D＋	190	480	貫通力を強化した大型銃	(−)	(−)
17	グレートブレード	ツルギ	15〜45	白兵	刃	C	C	C	A	160	310	力場と装甲を切り裂く刃	16.6	10.9
18	ライトソード	ハヤシハラ	15〜50	白兵	エ	B−	C＋	C	C＋	90	600	エネルギー体を形成した剣	5.7	4.3
19	ファランクスガン	ランカスター	10〜60	白兵	弾	B＋	D＋	D	D＋	150	200	短射程の大口径機関砲	6.5	9.4
20	ヒートハルバード	ツルギ	30〜70	白兵	刃＆エ	C	C＋	A−	D＋	250	300	高熱を帯びた長柄の戦斧	(−)	(−)
21	チャージスピア	ツルギ	35〜70	白兵	刃	D	A	C	B＋	290	280	長いレンジを持つ槍	5.2	1.6
22	サンダーウィップ	ハヤシハラ	40〜85	白兵	打＆エ	C	D	B	A−	150	320	電撃攻撃もするムチ	22.0	34.4
23	ジェット・ハープーン	コルトロット	20〜80	白兵	刃	C−	B＋	C＋	D	200	350	射撃攻撃もできるモリ	1.1	1.2
24	シェイド・ガン	ランカスター	10〜40	白兵	弾	D＋	B	B＋	D＋	120	300	腕部などに仕込む内蔵銃	3.3	3.1
25	スレッジ・ウォーハンマー	ハヤシハラ	20〜35	白兵	打	C	D	A	A−	165	180	重い打撃武器	6.5	4.3
26	ソード＆チェーン	コルトロット	40〜85	白兵	刃	C	B−	C	C＋	150	280	鎖でつながった剣と分銅	3.7	3.1
27	モーニングスター	ハヤシハラ	30〜95	白兵	打	D	C	A	C−	200	250	長い鎖の付いた鉄球	10.3	15.6
28	バトルアーマー	ツルギ	0〜30	格闘	打	A	C	C	B＋	360	250	格闘攻撃用アーマー	4.6	4.3
29	クロウ＆ファング	サポーター	0〜35	格闘	刃	B	B	C	B＋	265	340	切り裂く爪と牙	19.8	14.1
30	フレイムアタック	ハヤシハラ	15〜55	格闘	エ	C	B	B	C＋	120	600	炎を発射し攻撃	10.3	19.1
31	オーラタックルβ	サポーター	10〜40	格闘	打＆エ	C＋	B＋	B	D	200	600	力場を強化した体当たり攻撃	3.7	2.7
32	ライトニングボディα	サポーター	0〜20	格闘	エ	C＋	C	B＋	C＋	200	350	電撃ショックの格闘攻撃	(2.0)	(0.8)
33	クレイ・ボム	コルトロット	0〜10	格闘	爆	D	B	A	E＋	130	80	接近時に直接押しつける爆弾	5.2	4.3
34	ホールメーカー	サポーター	0〜30	格闘	打	A	B	D−	B−	80	600	射出式の金属杭	3.1	2.0
35	パーム・ボンバー	ハヤシハラ	0〜20	格闘	エ	C＋	D−	B＋	C＋	120	350	掌から高エネルギー波を放つ	(−)	(−)
36	ブレイブナックル	ハヤシハラ	0〜30	格闘	打	D	C＋	B	C	130	120	パンチ力強化パーツ	11.0	9.8
37	フィンガーキャノン	ソロン	0〜30	格闘	エ	D	A	B−	D	80	180	指に仕込む小型レーザー砲	(2.0)	(1.6)

データの書き込み方他

●競技の流れ
森林や沼地、山地や砂漠などさまざまな自然環境を模した、広大な人工のバトルフィールド内で競技は行われる。フィールドを北東のAエリア、北西のBエリア、東南のCエリア、南西のDエリアの4つのエリアに分け、希望するエリアに降下、索敵を行いほかのビースト発見、これを撃破したり避けたりしながら勝ち残りをめざす。各エリアごと、規定数の他ビーストを倒したもの、および生き残ったビーストが次に進むことができる。2回の予選後の本戦ではランダムに配置され、ほかのビーストを倒し、AからDをさらに4分割した16のエリアのなかで生き残った1体だけが決勝トーナメントに進出できる。決勝トーナメントでは1対1で勝ち残った方が上に進め、最後に残った1対が優勝ということになる。

●攻撃と防御
索敵距離での攻撃は力場にはばまれ、致命的なダメージを与えることはできない。索敵距離の攻撃は牽制と相手の消耗を起こさせることが目的である。トドメをさせるのは近距離での直接戦闘(近接戦)のみ。オペレーションや武器によって命中箇所が決定され、そのダメージには、消耗、損傷、クリティカルがある。消耗は相手の全体的性能の劣化を早める。損傷は相手のヒットポイントにあたるものを減らす(特定の性能ひとつも落ちる)。クリティカルは特定のパーツを破壊する(ヒットポイントにあたるものは落ちないがどれかひとつの能力が大幅に落ちる)。なお、鳥は格闘戦闘時には半変形し、人に近い形になる。

●メンテナンス
消耗の軽減、損傷部分の修理は、戦闘を離れ休息することである程度は回復できる(敵の攻撃による損傷はヒーラーの因子があれば回復がさらに早くなる)。また、戦闘状態にないときはスタッフを呼ぶことによって緊急メンテナンスを行うこともできる。

●地形
主な地形には、平原や草原など障害物のない平地、砂漠や沼地など通常移動力の鈍る地形、森林や都市部、岩の多い荒地などの障害物の多い地形(射撃型が命中しにくい)、高低差の大きい山地(上に位置した方が有利)の4種ある。**今回の会場は、Aエリアは平原と砂漠が中心、Bエリアは砂漠と都市が中心、Cエリアは平原と山地が中心、Dエリアは荒地となっている。**各エリアにはその地形しかないというわけではなく、それぞれある程度ほかの地形もある。

●ビーストデータの書き込み方
名前は自由。素体以降の項目は**一番左に使用したいパーツのNo.を記入すること。**真ん中の制御値、右の価格はそれぞれ目安であって、書き込まれてなかったり計算がまちがえていても失格にはならない(データの入力はNo.によって行う)。**因子は最大で5つまで。ウェポンも最大で5つまで。残りのパーツは1つだけ。**

●スペシャルウェポンとその書き込み方
そのビースト専用に調整された必殺の武器がスペシャルウェポン。使うと大きく消耗する。名前は自由(つけなくてもかまわない)。すでに装備しているウェポンをひとつ使用し、それを強化して使う。使用ウェポンは、装備しているウェポンのなかからひとつ選ぶ(**ウェポン欄のカッコ内の数字を書き込む。ウェポンを使わない格闘戦を指定する場合は0**)。指定したウェポンも通常時はほかのウェポンと同じように使用できる。使用時期は79ページのチャートのスペシャルウェポンの使用時期から選び、番号を書き込む。強化は同チャートのスペシャルウェポンの強化から選び番号を書き込む。強化費はスペシャルウェポンにかける費用。1からいくらかけてもかまわないが、高くかければ効果も大きくなる(標準は500Bcくらい)。しかしその分スペシャルウェポンを使ったときの消耗も大きくなる。**この費用も価格のなかに入れるのも忘れないように。特徴的な効果などの説明は欄外に書き込むこと。**

●名前について
マスターとビースト、ブレインコアは必ずつけること。ほかの名前はつけなくてもかまわない。

●ビーストの制限
ビーストは毎回新しくすべてのパーツも含めてつくり直さなくてはならない。**価格の合計は8000Bcまで。**制御値の合計には制限はないが、使用したブレインの制御力を越えていると性能が落ち、消耗しやすい。

●失格について
価格以外の各項目の計算ミスや記入モレなどは自動的に調整され、なるべく失格が出ないようになっている。

HWサロン　だが平均攻撃力7を誇るBチームもこのまま黙ってはいなかった。何とかランナーを2人ためたところで代打に攻撃力10の秘密兵器・セイルを送り出した。セイルはかおりんの4球目を見事に捉え、走者一掃の3塁打!

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告
見事な連携をみせた岩崎氏とアルファシステムは、電話での連絡と、通信でプログラム等の受渡しを行うことによって1000kmの隔たりを埋めた。一説によると、制作期間中にかかったニフティの料金は数十万とか!?

◆チャート一覧

コアデータ……タイプ

1	セオリー／基本パターン重視	5	バーサーカー／攻撃優先
2	アラーム／慎重に行動	6	ウィーク／マスターの弱点をフォロー
3	カルク／成功率重視	7	ストロング／マスターの長所をフォロー
4	ラッシャー／流れ重視	8	ヘルパー／マスターの補助に徹する

スペシャルウェポン……使用時期

1	最初から	5	相手の防御力が落ちたら
2	中盤以降	6	相手の移動力が落ちたら
3	相手のダメージが大きいとき	7	相手が使ってきたら
4	自分のダメージが大きいとき	8	まったくランダム

スペシャルウェポン……強化

1	連続攻撃	5	相手を撹乱し、隙を作る
2	必中攻撃（必ず命中）	6	超高速で移動し攻撃
3	命中したら必ずクリティカル	7	一撃だけ強力な攻撃
4	強力な炎や力場に包まれる	8	ハイパー化（すべてを強化）

オペレーション……スタイル

1	接近＆攻撃により反撃を防ぐ	6	攻撃を重視し手数を増やす
2	相手の武器が届かない距離で戦闘	7	バーサークし、防御は無視
3	防御＆回避最優先	8	手数を減らして確実性を増す
4	相手の攻撃に合わせてカウンター	9	手数を減らして1発を重くする
5	防御と攻撃のバランスをとる	10	挑発して相手のミスをさそう

マスターデータ……性格

1	熱血	5	ハデ	9	マイペース	13	素直
2	冷静沈着	6	マジメ	10	大ボケ	14	元気
3	ノーテンキ	7	単細胞	11	慎重	15	高飛車
4	内気	8	皮肉屋	12	キザ	16	頑固

マスターデータ……特技

1	射撃	5	陸上競技	9	記憶力	13	ロボット工学
2	格闘技	6	メカいじり	10	コンピュータ	14	音楽
3	剣技	7	力自慢	11	国語	15	登山
4	球技	8	精神統一	12	数学	16	飛行機操縦

地形……行動

1	有利な地形から出ない	5	相手の不得意な地形へ行く
2	相手を誘い込むように動く	6	遮蔽物を利用する
3	不得意な地形だけは避ける	7	空中での機動を重視する
4	相手の得意な地形は避ける	8	地形にはこだわらない

オペレーション……攻撃目標

1	消耗させる	6	スピードを落とす
2	動きを止める	7	クリティカルヒットをねらう
3	ウェポンを封じる	8	反応速度を落とす
4	命中率を落とす	9	防御力を落とす
5	パワーを落とす	10	無作為

◆記入例（チームはダミーです）

ハイパーウォーズ参加登録証

名前	電撃太郎	※この欄には何も書かないでください
住所	東京都千代田区神田神保町	IDナンバー：

■マスターデータ

名前	電撃二郎	男・女	
性格	1	心	35
特技	1		
技	35	体	30

■ブレインコアデータ

名前	サイトウ		
習熟度	0	タイプ	1
攻防率	50	索移率	50

■スタッフデータ

名前	メディアワークス		
調整	25	メンテ	25
機動	25	分析	25

■参加チーム

50	ダミーチーム

参加券を貼ってください

■ビーストデータ

名前：電撃王

	No.	制御値	価格
素体	2	400	3800
因子 (1)	4	130	300
因子 (2)	8	200	450
因子 (3)			
因子 (4)			
因子 (5)			
ブレイン	8		1800
フレーム			
マッスル			
アーマー			
センサリー			
合計		1180	8000

■地形

エリア	A	行動	1
平地	1	砂・沼	2
障害	4	山地	3

■索敵行動

因子	2	攻撃	35
接近	35	回避	30

■オペレーション

	ウェポン	因子	スタイル	攻撃目標
前半	1		1	10
中盤	2		2	10
ピンチ	3	2	3	10
チャンス	3	2	4	10

ウェポン			
(1)	6	50	300
(2)	13	200	500
(3)	23	200	350
(4)			
(5)			

■スペシャルウェポン

名前	電撃クラッシュ		
ウェポン	3	使用時期	4
強化	2	費用	500

●記入上の注意

★登録用紙記入方法

マスター、ブレインコアの名前……P80左段24行目～＆48行目～

マスターデータ……P80左段51行目～

ブレインコアデータ……P80左段57行目～

スタッフデータ……P80中段13行目～

チームデータ……P80中段27行目～

ビーストデータ……P78中段20行目～

地形……P80中段35行目～

索敵行動……P80右段8行目～

オペレーション……P80右段29行目～

締め切りと宛て先……P81左段13行目～

★IDナンバー＆ボーナスBc……P80左段11行目～

★公認チーム＆上位リーグ特典紹介……P71

★会場地形内容……P78中段14行目～

★各パーツ説明

素体……P76中段6行目～

因子……P77左段1行目～

ブレイン……P77左段19行目～

フレーム

マッスル

アーマー

センサリー……P77中段3行目～

ウェポン……P77中段11行目～

★競技の流れ……P78左段1行目～

HWサロン

これをきっかけにBチーム打線は前評判通りの攻撃力を発揮。連打に次ぐ連打で点を重ね、最後はナルジェスの三遊間強襲ヒットで7点目をゲット。見事な逆転サヨナラ勝ちをきめたのだった。

野球大会に勝利したビーストマスターズの選手全員に50BcのボーナスとIDが与えられる。ナンバーは以下のとおり。篁＝BE701、レスター＝BE702、フェロン＝BE703、桐山＝BE704、JASON＝BE705、斉藤＝BE706、ミキ＝BE707、ナルジェス＝BE708、岳鵬＝BE709、独眼竜＝BE710、セイル＝BE711

作戦と応募方法について

●ハイパーウォーズへの参加方法

誌上ゲーム『ハイパーウォーズ』への参加は、右ページの登録証に必要事項を書き込み、最後にある住所に郵送するだけ。特別な費用はかからない。データはコンピュータで入力・処理され、その結果は次回の誌上で発表されることになる。

登録証は右ページを切り取るか、コピーをとり、**下の参加券（コピー不可）を忘れずに貼ること。**名前はペンネームを使う場合も必ず本名も併記し、住所も書いておくこと。

●IDナンバーについて

大会で好成績をあげた参加者および、投稿などで大会に貢献した者には、IDナンバーが与えられる。以降の大会でこのIDナンバーを登録証に記入すれば、ボーナス・Bcが使用できる。これはそのボーナスを得た次の大会から毎回使用可。成績によって与えられるボーナス・Bc（基本の8000Bcに加えて使える）は、優勝者には1200Bc、準優勝者には800Bc、その他の決勝トーナメント進出者は500Bc、本選進出者には200Bc（※）。また、別の大会で得たボーナスも重複使用可（たとえば第1回で本選進出、第3回で決勝トーナメントに進出したならば、第4回では700Bc使用できる）。

IDナンバーはオーナーのものではなく、マスターとブレインコア固有のものなので、**以前の大会で得たIDを使うなら、マスターとブレインコアの名前を変えてはならない**（他のデータも変えないほうが望ましいが、ルール上は変えても失格にはならない）。

※上位リーグ所属者のボーナス・Bc

上位リーグのチームに所属して好成績を上げた場合、ボーナス・Bcは以下の額となる（特典なしとしているチームは従来どおり）。優勝＝900Bc、準優勝＝600Bc、決勝トーナメント進出＝400Bc、本選進出＝150Bc。ボーナスの減少は所属チームが特典を受けている大会にのみ適用されるもので、それ以外のときは獲得ボーナスは従来のまま。

●ビーストデータについて

ビーストデータの記入は78ページのデータの書き込み方と、76〜78ページのパーツ表をよく読んで行うように。

●マスター、ブレインコアについて

マスターとはビーストの操縦者。ブレインコアとは、マスターの相棒である意志を持った人工知性体。通常も行動を共にするマスターも多い。好みでアンドロイド型にしたり鳥型にして肩にのせていたり、その形状はさまざま。ビースト操縦時はブレインの中枢として機能する。ビーストの性格上の個性はブレインコアとマスターの融合人格である。そのため、行動パターンもその影響を大きく受ける。マスターとブレインコアには必ず名前をつけること（それぞれの名前の付け方は自由。スタッフなどには名前をつけなくてもかまわない）。**マスターの「性格／特技」は79ページのチャートのなかからひとつずつ選び、その番号を記入すること。**「心」「技」「体」はそれぞれの訓練の度合いで、順に精神（勇気。力場を使用するもの）、技術（知恵。力場を使用するもの以外）体力、（根性。耐久力や消耗など）を鍛える。**合計で100ポイントをこの3つに自由に割り振ること（最低1）。**ブレインコアの「習熟度」は戦闘経験値で、ここには基本的にはマスターとブレインコアの**過去の大会参加回数を書くこと（初めての参加なら0）。**ただし、大会で好成績をあげた者は、習熟度ボーナスも加えることができる。ボーナスは優勝者10、準優勝者5、その他の決勝トーナメント参加者3、本選進出者2。これは参加回数に加えることができる。すなわち1回優勝し、1回本選に進出し、全部で5回参加したとすれば、習熟度は17になる。なお、IDを持っていない参加者の場合、この項目はこちらでは管理していない自己申告になるので、不正のないように。

「タイプ」はブレインコアの性格のようなもので、79ページのチャートのなかからひとつ選び、その番号を記入すること。覆面データとしてマスターの性格との相性もある。「攻防率」は能力を攻撃と防御にどうわりふるかのセッティング。**1〜99までの数字を入れること（数字が多いほど攻撃重視）。**「索移率」は同様に索敵（待ち伏せを含む）と移動（回避を含む）で、これも**1〜99の数字を入れること（数字が多いほど索敵重視）。**

●スタッフについて

スタッフとはビーストのサポートを行う仲間たちのこと。「名前」はそのスタッフグループの名称、通称。自由に決めてよい（記入しなくてもかまわない）。スタッフ構成を何を重視して行うかを表したものが以下の項目で、「調整」はパーツの信頼性を高め、より高い能力のビーストをつくりだす能力。「メンテ」は消耗やダメージの回復を行う能力。「機動」はフィールドの現場に駆けつける能力で、これが高いと試合継続中でも戦闘から脱出したビーストのところでメンテが行える。「分析」は敵ビーストやフィールド内の情報を分析し、伝える能力。**4つのパラメータの合計が100になるように（最低1）数字をわりふって入れること。**

●チームについて

HWにおけるチームとは、志を同じくするもの同士が集まり、チーム成績を競うためのものである。

チームに参加するには、**登録用紙のチーム欄に参加するチーム番号ひとつと、そのチーム名を書き込むこと。**チームに参加するしないはまったくの自由。**参加しない場合はチーム欄は空欄のままにしておくこと。**他のチームへの移籍も自由。

●地形について

「エリア」は「データの書きこみ方他・地形」にある4つのエリア、**ABCDのどこで予選を戦うか、希望するものをひとつ書き込むこと。**「行動」は、**79ページのチャートからひとつ選び、その番号を記入すること。**

「平地」「砂・沼」「障害」「山地」の欄は、**この基本地形のどこを戦いの中心とするか、その比率を合計10ポイントをわりふって決めること（最低1）。**

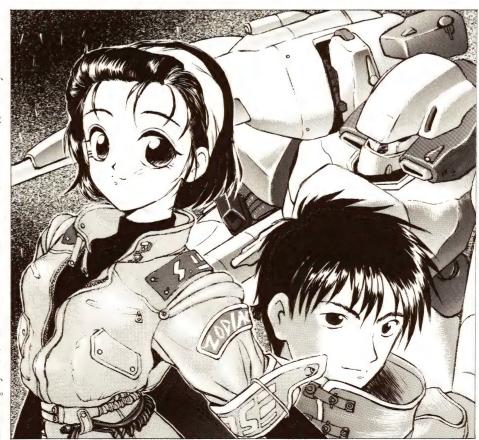
●索敵行動について

最初はまず敵ビーストを発見すること、索敵行動から始まるが、そのときの作戦を決めるのが索敵行動欄。「因子」は使用する因子のこと。**使用する特殊効果を持つ因子の番号（ビーストデータの因子記入欄にあるカッコ内の数字）を書き込むこと。**何も使用しない場合は書かなくてもよい。「攻撃」「接近」「回避」は索敵距離での行動タイプで、順に積極的に索敵戦闘用の武器を使用して攻撃する、発見した敵ビーストに近づき近接戦を挑む、発見した敵ビーストには近づかないようにして距離をたもつ、というパターン。**これに合計で100ポイントをふりわけて作戦を決めること（最低1）。**これにより索敵距離時の行動パターンとその能力（ポイントが多いほどその行動の能力も上昇）が決定する。

●オペレーション

オペレーションとは近接戦のときの作戦のこと。4つのタイミングにわかれている。「前半」とは戦いが始まってすぐの段階。「中盤」はある程度戦いが続き、どちらかがそれなりにダメージを受けているが、まだ致命的な状態ではないとき。つぎのふたつは両方とも終盤だが、「ピンチ」とは自分のほうが危ない状態、「チャンス」とは敵のほうが危ない状態。その状態のときにどういう行動をとるかをそれぞれ決定しなくてはならない。「ウェポン」はどの武器を中心に使うかで、**使用したいウェポンの番号（ビーストデータのウェポン記入欄のカッコ内のなかの1から5までの数字。ウェポン自体の番号ではない）をひとつずつ書き込むこと。**ビーストは指定のウェポンを使用できるような間合いをとるように移動を行う。もちろん、そのウェポンしか使わないのではなく、作戦や相手との距離によって、他の武器も自動的に使用していく。「因子」は、どの因子の特殊効果を使用するかで、**その使用する因子の番**

今回より応募用紙の宛先の郵便番号が変わりました

ハイパーウォーズ
参加券②

号（ビーストデータの因子記入欄にあるカッコ内の数字）を書き込むこと。因子を使用すると、ある程度消耗率が悪化する。何も使用しない場合は書かなくてもよい。特殊効果のない因子をオペレーションで使用しても何も起きない。「スタイル」と「攻撃目標」は具体的な作戦で**79ページのチャートのなかからひとつずつ選び、番号を書くこと。**

●まとめと参加登録証の宛て先

記入例を参考にして、以上のルールにしたがって順番どおりに書き込んでいけば、登録証は完成しているはず。ルールでとくに重要な部分は太い文字になっているので、そこをよくチェックすること。完成した登録証は封筒に入れ、「〒350-11 埼玉県川越市脇田本町15の19 ニューパレスビル新館４Ｆ㈱アクト・ジャパン内「ハイパーウォーズ」参加係」まで送ること。**締め切りは１月18日消印まで。**

チーム広報板

●補欠公認チーム募集

公認チームの補欠申請を受け付けます。ハガキにチーム名と50字以内で条件を書いて、「〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11メディアワークス電撃王編集部　BUTY・チーム登録係」まで送ってください。**申請締切は２月１日（消印有効）まで。**申請されたチームは（発表はされませんが）すべて補欠登録され、既存チームが公認を取消される度に、登録されたなかから新公認チームが選ばれます。申請してすぐに公認されなくても、補欠登録は永久に残りますので、毎回申請しなおす必要はありません。また、前回補欠登録に応募されたチームもすでに登録されています。

◀秋田県・市藤にたか

▼左から、大阪府・銀☆弾、福岡県・亜紗流刀彪、兵庫県・すら・くら

切り取り線

ハイパーウォーズ参加登録証

名前	
住所	

※この欄には何も書かないでください

ナンバー	ID

■マスターデータ

名前	男・女

性格	特技		心	
	技		体	

■ブレインコアデータ

名前	

習熟度		タイプ	
攻防率		索移率	

■スタッフデータ

名前	

調整		メンテ	
機動		分析	

■参加チーム

50	

参加券を貼ってください

■ビーストデータ

名前	

		No.	制御値	価格
素体				
因子	(1)			
	(2)			
	(3)			
	(4)			
	(5)			
ブレイン				
フレーム				
マッスル				
アーマー				
センサリー				
合計				

■地形

エリア		行動	
平地		砂・沼	
障害		山地	

■索敵行動

因子		攻撃	
接近		回避	

■オペレーション

	ウェポン	因子	スタイル	攻撃目標
前半				
中盤				
ピンチ				
チャンス				

ウェポン			
	(1)		
	(2)		
	(3)		
	(4)		
	(5)		

■スペシャルウェポン

名前	

ウェポン		使用時期	
強化		費用	

エンターテイメントを追求するカルトマガジン　ビークラブ98 JANUARY 1994

B-CLUB 98

BANDAI BRAIN BANK MEDIA

特集

超速激走

SUPER POLICE CAR

――ウインスコード『特警ウインスペクター』

――レゾン『機動刑事ジバン』他

東京モーターショーレポート

――HEROIC CYBER VEHICLE

SF CAR超速激走リスト

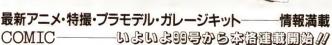
大研究:SF CAR GRAPHIX

●ウインスコード――『特警ウインスペクター』

●レゾン――『機動刑事ジバン』

●HEROIC CYBER VEHICLE――

最新アニメ・特撮・プラモデル・ガレージキット――情報満載

COMIC――いよいよ99号から本格連載開始!!

宇宙の騎士テッカマンブレードII　プレリュード――〈中原れい〉

好評発売中

B-CLUB99号予告――2/1発売

特集　超世紀全戦隊大研究

"超世紀戦隊"!!それは『ゴレンジャー』『ジャッカー戦隊』+"スーパー戦隊"のことだ！20周年を迎える戦隊の全てを見せてやるぜ。

颯爽！新戦隊登場

遅れは取らないゼ！クラウド・篠原　保氏が描く"新戦隊CG"表紙が目印だ!!

定価780円　　発行・発売/㈱バンダイ

パソコンショップ クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5374-2608

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9 受付時間 AM10:00▶PM7:00 FAX.03-5374-2609

〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座:3719463 〈振込名義〉株式会社クレバリー

至調布 至甲州街道 至新宿 京王線 桜上水 三和銀行 永代信用組合 水道道路 〒 交番 クレバリー

ショップは火曜日定休

(駅から2つめの信号)

パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

代金引換の着払いもご利用頂けます。〔代引手数料別途〕詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

NEC新製品発表セール!!

セットの組み合わせは自由に設定できます
(送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示)

PC-9801BX2/U2基本セット

- PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥296,200

税込特価 ¥215,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,930	¥10,400	¥40,000×2
24回	¥11,860	¥10,100	なし

PC-9801BS2/U2 基本セット

- PC-9801BS2/U2 定価¥238,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥356,200

税込特価 ¥263,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥9,960	¥9,900	¥39,000×3
30回	¥12,760	¥10,200	なし

PC-9801BA2/U2 基本セット

- PC-9801BA2/U2 定価¥338,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥456,200

税込特価 ¥339,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,740	¥10,100	¥35,000×4
36回	¥13,430	¥11,000	なし

PC-9821As2/U2 基本セット

- PC-9821As2/U2 定価¥328,000
- HRM-14 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥419,200

税込特価 ¥318,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,120	¥9,800	¥31,000×4
36回	¥13,465	¥10,300	なし

PC-9821Ap2/U2 基本セット

- PC-9801BA2/U2 定価¥448,000
- HRM-14 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥539,200

税込特価 ¥413,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,460	¥9,900	¥37,000×5
48回	¥14,020	¥10,500	なし

PC-9801BX2/M2基本セット

- PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥310,200

税込特価 ¥225,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥11,380	¥11,000	¥41,000×2
24回	¥11,560	¥10,600	なし

PC-9801BS2/M2 基本セット

- PC-9801BS2/M2 定価¥252,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥370,200

税込特価 ¥273,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,860	¥10,500	¥39,000×3
30回	¥12,760	¥10,600	なし

PC-9801BA2/M2 基本セット

- PC-9801BA2/M2 定価¥352,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥470,200

税込特価 ¥349,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,040	¥10,400	¥36,000×4
42回	¥11,820	¥10,100	なし

PC-9821As2/M2 基本セット

- PC-9821As2/M2 定価¥342,000
- HRM-14 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥433,200

税込特価 ¥328,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,420	¥10,100	¥32,000×4
36回	¥11,115	¥10,700	なし

PC-9821Ap2/M2 基本セット

- PC-9821Ap2/M2 定価¥462,000
- HRM-14 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥553,200

税込特価 ¥423,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,460	¥10,300	¥37,000×5
48回	¥12,120	¥10,800	なし

PC-9801BX2/U2ゲームセット

- PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- プリンセスメーカー2 定価¥ 14,800
- 信長の野望・覇王伝 定価¥ 12,800
- A列車IV 定価¥12,800 シャングリラ2 定価¥ 8,800
- DOR SE'93 定価¥6,800 あゆみちゃん物語 定価¥6,800
- マウス 定価¥6,800 FDD10枚 オープンプライス

合計定価¥356,200

税込特価 ¥265,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,935	¥10,000	¥33,000×3
30回	¥10,440	¥10,400	なし

PC-9801BX2/U2高級セット

- PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
- PC-KD1522 定価¥ 99,800
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥ 98,000
- 240MBハードディスク 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 98,00
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- マウス 定価¥6,800 マウスハット 定価¥2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥492,000

税込特価 ¥348,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,060	¥10,100	¥38,000×4
42回	¥13,030	¥10,100	なし

PC-9801BS2/U2 高級セット

- PC-9801BS2/U2 定価¥238,000
- PC-KD1522 定価¥ 98,800
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
- 240MBハードディスク 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- マウス 定価¥6,800 マウスハット 定価¥2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥552,000

税込特価 ¥398,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,880	¥10,400	¥31,000×5
48回	¥12,260	¥10,200	なし

PC-9821As2/U2 高級セット

- PC-9821As2/U2 定価¥328,000
- MF-8615 定価¥110,000
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
- 240MBハードディスク 定価¥ 74,800
- 4MB 増設RAMボード 定価¥ 30,000
- MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥2,000 FD10枚 オープンプライス

合計定価¥684,000

税込特価 ¥478,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,195	¥10,100	¥33,000×6
48回	¥15,860	¥12,200	なし

PC-9821CeモデルS1セット

- PC-9821Ce モデルS 定価¥378,000
- キーボードカバー 定価¥ 2,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥395,400

税込特価 ¥289,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,772	¥10,300	¥40,000×3
30回	¥11,948	¥11,300	なし

PC-9801BX2/M2 ゲームセット

- PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
- XC-1498CII 定価¥ 80,000
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
- プリンセスメーカー2 定価¥ 14,800
- 信長の野望・覇王伝 定価¥ 12,800
- A列車IV 定価¥12,800 シャングリラ2 定価¥8,800
- あゆみちゃん物語 定価¥ 6,800
- マウス 定価2,000 FDD10枚 オープンプライス

合計定価¥370,200

税込特価 ¥275,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,385	¥10,300	¥35,000×3
30回	¥13,340	¥10,700	なし

PC-9801BX2/M2高級セット

- PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
- PC-KD1522 定価¥ 99,800
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
- 240MBハードディスク 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- マウス 定価¥6,800 マウスパット 定価¥2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥506,000

税込特価 ¥358,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,960	¥10,200	¥40,000×4
42回	¥12,830	¥10,400	なし

PC-9801BA2/U2 高級セット

- PC-9801BA2/U2 定価¥338,000
- PC-KD1522 定価¥ 99,800
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
- 240MBハードディスク 定価¥ 69,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- マウス 定価¥6,800 マウスパット 定価¥2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥652,000

税込特価 ¥475,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥9,700	¥9,700	¥35,000×6
48回	¥12,200	¥12,200	なし

PC-9821Ap2/U2 高級セット

- PC-9821Ap2/U2 定価¥448,000
- MF-8615 定価¥110,000
- BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
- 240MBハードディスク 定価¥ 74,800
- 4MB 増設RAMボード 定価¥ 30,000
- MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
- MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
- マウス 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥2,000 FD10枚 オープンプライス

合計定価¥804,000

税込特価 ¥568,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,545	¥11,200	¥44,000×6
60回	¥13,470	¥12,300	なし

PC-9821CeモデルS2セット

- PC-9821Ce モデルS2 定価¥488,000
- キーボードカバー 定価¥ 2,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥505,400

税込特価 ¥368,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,720	¥106,00	¥40,000×4
36回	¥12,215	¥12,000	なし

FUJITSU FM TOWNS II 新製品発売セール

セットの組み合わせは自由に設定できます
(送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示)

TOWNS II-ME20 基本セット

- FM-TOWNS II-ME20 定価¥198,000
- HRM-14(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥286,200

税込特価 ¥218,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,785	¥10,500	¥41,000×2
24回	¥10,620	¥10,300	なし

TOWNS II-ME20 高級セット

- FM-TOWNS II-ME20 定価¥198,000
- FMT-DP535IW(純正ディスプレー) 定価¥79,800
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- プリンターケーブル 定価¥ 6,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥379,200

税込特価¥288,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,680	¥10,100	¥41,000×3
30回	¥13,920	¥11,200	なし

TOWNS II-MX20 基本セット

- FM-TOWNS II-MX20 定価¥398,000
- HRN-14(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥486,200

税込特価 ¥378,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,920	¥10,600	¥43,000×4
36回	¥13,365	¥12,300	なし

TOWNS II-MX20 高級セット

- FM-TOWNS II-MX20 定価¥398,000
- MF-8615(高級ディスプレー) 定価¥110,000
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- プリンターケーブル 定価¥ 6,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥613,200

税込特価 ¥438,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,120	¥10,400	¥40,000×5
48回	¥12,840	¥11,200	なし

TOWNS MARTY 入門セット

- TOWNS マーティー 定価¥98,000
- ご希望のゲームセット1本 定価¥ 9,800

合計定価¥107,800

税込特価 ¥69,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥7,721	¥7,500	なし
18回	¥6,043	¥4,300	なし

TOWNS II-ME20 ゲームセット

- FM-TOWNS II-ME20 定価¥198,000
- FMT-DP535IW(純正ディスプレー) 定価¥79,800
- 信長の野望・覇王伝 定価¥ 14,800
- マッスルボマー 定価¥ 9,800
- スカベンチャー4 定価¥ 9,800
- 卒業'93 定価¥ 11,800
- シャングリラ2 定価¥ 8,800
- DOR SE'93 定価¥ 8,800
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥341,600

税込特価 ¥279,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥11,418	¥10,800	¥40,000×3
30回	¥13,108	¥10,900	なし

TOWNS II-ME170 セット

- FM-TOWNS II-ME170 定価¥268,000
- HRM-14(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- マウスハット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥356,200

税込特価 ¥273,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,840	¥10,100	¥35,000×3
30回	¥12,760	¥10,600	なし

TOWNS II-MX20 ゲームセット

- FM-TOWNS-MX20 定価¥398,000
- MF-8615(高級ディスプレー) 定価¥110,000
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- 信長の野望・覇王伝 定価¥ 14,800
- マッスルボマー 定価¥ 9,800
- スカベンチャー4 定価¥ 9,800
- 卒業'93 定価¥ 11,800
- シャングリラ2 定価¥ 8,800
- DOR SE'93 定価¥ 8,800
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥575,600

税込特価 ¥433,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,120	¥10,200	¥40,000×5
48回	¥11,440	¥11,100	なし

TOWNS II-MX170 セット

- FM-TOWNS II-MX170 定価¥468,000
- MF-8615(高級ディスプレー) 定価¥110,000
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームセット1本 定価¥ 9,800

合計定価¥596,400

税込特価 ¥449,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,120	¥10,800	¥40,000×5
48回	¥15,640	¥11,400	なし

TOWNS MARTY 基本セット

- TOWNS マーティー 定価¥98,000
- キーボード 定価¥ 7,800
- マウス 定価¥ 3,800

合計定価¥109,600

税込特価 ¥72,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥8,714	¥7,800	なし
18回	¥4,828	¥4,600	なし

TOWNS II-MA20 基本セット

- FM-TOWNS II-MA20 定価¥298,000
- HRM-14(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥386,200

税込特価 ¥298,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥11,215	¥10,600	¥41,000×3
36回	¥11,165	¥9,700	なし

TOWNS II-MA20 高級セット

- FM-TOWNS II-MA20 定価¥298,000
- MF-8615(高級ディスプレー) 定価¥110,000
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- プリンターケーブル 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥513,200

税込特価 ¥363,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,740	¥10,100	¥42,000×4
36回	¥14,555	¥11,800	なし

TOWNS II-MA170 セット

- FM-TOWNS II-MA170 定価¥368,000
- MF-8615(高級ディスプレー) 定価¥110,000
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥496,400

税込特価 ¥369,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,436	¥10,700	¥40,000×4
36回	¥14,312	¥12,000	なし

TOWNS II-MX340 セット

- FM-TOWNS II-MX340 定価¥518,000
- MF-8615(高級ディスプレー) 定価¥110,000
- ディスプレー変換コネクタ 定価¥ 3,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームセット1本 定価¥ 9,800

合計定価¥646,400

税込特価 ¥489,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,680	¥9,900	¥36,000×6
48回	¥12,740	¥12,500	なし

TOWNS II-UR20 セット

- FM-TOWNS II-UR20 定価¥288,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームセット1本 定価¥ 9,800

合計定価¥312,600

税込特価 ¥208,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,335	¥9,900	¥40,000×2
24回	¥10,920	¥9,800	なし

PLATZ VON KÖNIG

プラッツ フォン ケーニッヒ

正月休みが終り、勉強だの仕事でまた忙しくなる時期。でも、この世に遊びのネタはまだまだある。そのいくつかを、ご紹介。

撮影／弘瀬秀樹

●インナーコート／ジオクラブ。ブルーコート／スピリチュアルボンドウイメン。紺パンツ／ジオスポーツ。問合せ先→ワールド 〒102 東京都千代田区麴町2-10-1 ☎03-3265-4361

▶『シュート！』ロケ現場でリラックス中。

撮影／江尻宏明

今月のHeld in

つかみどころのない女の子でいたい 水野美紀

PROFILE
1974年6月28日生まれ。'92年9月に『素敵な身勝手』で歌手デビュー。女優としても活躍中。

今月を表紙を飾ってくれたのは、コーセーのCMでの"チュー"で一躍有名になった水野美紀ちゃん。その後、歌にドラマに、次つぎと新しい顔を見せてくれている。今度は映画にも挑戦するらしいゾ！

――CMのイメージが強いんだけど？

「でも、それが私のすべてじゃないんですよ。本来の私のイメージとちがうものもあるし。私は"これが水野美紀のイメージ！"って決めたくないんです。つかみどころのないコでいたいから」

――コーセーのCMは話題だったよね？

「時代の流れにハマったのかな。あれは絵コンテでは頬にチュッ！　って予定だったのに、偶然、くちびるが当たっちゃって。でも、監督さんはそのハプニングを想定していたみたい。私は知らなかったんだけど」

――『ストリートファイターII』の春麗役も印象的だったけど？

「あのシリーズは2作品撮ったんですよ。1作目はロスの砂漠の撮影で、砂ボコリがひどくて、目もあけられないぐらいだったんです。2作目はタイの街で、向こうにも『ストII』があるらしくて、春麗のかっこうで歩いていたら、子供たちが寄ってきたりして、撮影も楽しかったですね。空手を習った経験もありますし、体もやわらかいので、ハマリ役だったかな」

――3月公開の『シュート！』で映画初出演だけど、どんな役なの？

「SMAPの仲居正広くんが演じるサッカー部員のことを好きになって、部のマネージャーになる女の子役なんです。明るく元気で、やりたいと思ったことに突っ走っちゃう。私自身はそんなに突っ走らないほうだから、この役をやってるときは自分がすごく明るくなった気分で楽しいです」

――今後の予定は？

「ニューシングルが発売される予定です。シンガーソングライターの方と話し合って、作っていただいたので、思い入れがちがいますね。1月には日豪合作映画の撮影のためにオーストラリアに行きます。楽しみにしていてくださいね！」

▲写真上は、『電撃王』読者には当然、かなりおなじみのはずの、カプコン『ストリートファイターIIターボ』のCM。これは

CM コーセー化粧品

CM ストリートファイターIIターボ

2作目のCM。1作目というのはもちろん、『ストリートファイターII』だ。3D化した春麗の中ではプロアマ問わず、やっぱりいちばんイイ（諸説ありましょうが）。▶写真右上は唐沢寿明との共演で「チューしてよ」のセリフが話題になった、コーセー化粧品「ルシェリ」のCM。何度も撮り直され、美紀ちゃんが失敗したと思ったテイクが、実際にはオンエアされた。

CDシングル 『素敵な身勝手』

一昨年の9月にリリースされたデビュー・シングル。CMや映画とはちがう彼女の一面がのぞける。作詩／戸沢暢美、作曲／都志見隆。C/Wは『瞬間KISS』。なお、今年中には新曲リリースの計画もあるというから、ファンは要チェック。キングレコード　1000円[税込]

PLATZ VON AÜSKUNFTE

プラッツ　フォン　アウスクンフト

今月は映画情報が多い「アウスクンフト」。正月映画が一段落しても、やはり映画は娯楽の王様（死語）なのか。チケットプレゼントもあり。そしてそして、飯島愛も登場だ。

撮影／真下裕

タレント　飯島愛、映画本格デビューを語る!

大都会の裏町に雷鳴とともに現れた影、それは幸いターミネーターではなく、人間の恋に憧れて天界から逃げてきた天使エルだった。エルと、彼女を連れもどしに来たやはり天使のヒロリンは、人間界でややこしい恋愛関係に巻きこまれることになる……。

飯島愛と細川ふみえという二大セクシー・アイドル共演の話題作、『ぷるぷる　天使的休日』が正月映画の第２弾としてロードショーされる（一部地域公開済み）。そこで天使エル役でがんばる飯島愛に、映画のことなど聞いてみた。

「ふみえちゃんも私も天使なんですけど、彼女はマジメで優しい天使の役。私はヤンチャでいい加減な天使なんですよ。普段の性格に似ているんですね。だから、楽しんで演じています。

でも、一生懸命ですよ。本格的な映画に出るのは初めてみたいなものだし。ほかのキャストやスタッフの方に迷惑にならないようにしています。まあ、演技はあまり上手とはいえませんけど、映画自体はとても楽しい作品になると思うので皆さん見てくださいね」

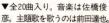
かわいい彼女にこういわれたからには、映画館まで行くのが男の甲斐性だ。共演はあのカメラ目線の中華料理親父、周富徳や「電撃」各誌のTVCMもなつかしい電撃ネットワーク。そのほか、最近はTVドラマ『チャンス！』などで変な演技に心境著しい鶴見辰吾も顔を見せている。

▲愛ちゃんのスケジュールがわかる情報ダイアル開設中！☎03-3358-8769。20:00～翌12:30。

▶“プーミン”は天使ヒロリン役で出演。渋谷エルミタージュ、新宿東宝パラス２ほかで公開予定。

CD　話題の特撮大作ビデオ、音楽集も発売

ハリウッドで作られたウルトラマンとして話題の『ウルトラマンパワード』。今度はその音楽集がリリースされた。主題歌『ウルトラマンパワード』のビデオサイズをはじめ、劇中音楽、つまりBGMが16曲収録されている。昔の『ウルトラマン』とはちがい、最近のアニメBGMの流れにのったオーケストラ編成の音楽はスケールが大きい。音楽としての完成度も高い。アポロンよりリリース。3000円、[税込]。

▼全20曲入り。音楽は佐橋俊彦。主題歌を歌うのは前田達也。

▲本編はビデオで第１話がS&R中。25分5800円[税込]

OVA　『FF』、待望のアニメ決定!

あの偉大なゲーム『ファイナルファンタジー』がOVA化された。まず今年春に第１弾「風の章」が発売され、以後、「炎」「竜」「星」の３章が続く構成。『FFV』の200年後を舞台にしている。発売はNTT出版（ビデオ）、日本コロムビア（LD）。予価はそれぞれ5400円。

▶監督／りんたろう。監修／坂口博信、植松信夫。

映画同盟

トゥルー・ロマンス

主人公はデトロイトのコミックショップで働く、平凡な青年クラレンス（クリスチャン・スレイター）。バースデイの夜、ひとりぼっちでソニー千葉（もちろんあの千葉真一）のアクション３本立てを楽しんでいた彼は、ブロンド娘アラバマ（パトリシア・アークエット）と知り合い意気投合。ふたりは一夜を過ごし、翌日にはスピード結婚。ところがアラバマにはこわ～いヒモがついていた。クラレンスは男の意地を見せヒモに話をつけに行くが、叩きのめされとっさに相手を射殺。ヒモの50万ドル相当のコカイン入りスーツケースを持ち出してしまう。ふたりはそれを売りさばきハッピーな結婚生活を送ろうと計画。ロサンゼルスに出発するが、組織の殺し屋に追われ、警察にもマークされてしまう。かくてふたりのハードな逃避行がスタートするが……。

▲監督は「トップガン」のトニー・スコット。１月中旬より松竹・東急洋画系にて。

ひとりの女と知り合ったことから、生き方がガラリと変化してしまう男のスリリングでワイルドな人生。ハイテンポな展開にグイグイひきつけられる。

電撃的期待度　★★★★

クール・ランニング

COOL RUNNINGS

ジャマイカの陸上選手デリスは、オリンピック出場予選でコケてしまい、あえなく脱落。なんとしてもオリンピック出場をめざす彼は「ボブスレーで出場する！」と宣言。しかし、ボブスレーって一体なんなんだ!? 常夏の国育ちの彼は氷上を鉄製ソリで疾走するボブスレーなんて見たことない。もちろん雪だって。だけどやるっきゃないデリスはなんとかメンバーを集め、アメリカ人コーチも見つける。やる気は満まんだ。が、金なし、ソリなし、氷なし。山でグラスボブスレーを特訓し、冷凍庫で寒さへの抵抗力もつける。いよいよ冬期オリンピックの地、カルガリーへ。しかし着いたとたんの猛吹雪にメンバーはメロメロ。中古ボブスレーで初めて氷の上へ立つが失態の連続で他国チームの笑い者になってしまう……。

▲レゲエ・サウンドも満載！　２月上旬より、全国東宝洋画系にて公開予定。

'88年のカルガリーオリンピックに初出場したジャマイカン・チームの実話の映画化。ディズニー映画お得意の爆笑スポ根ドラマだ。タイトルはジャマイカのスラングで“平穏な旅”だそうな。

電撃的期待度　★★★

※★５個で満点

クリエーター

特技監督・川北紘一の新作が決定! 今度はヒロイック・ファンタジーだ!

大ヒット公開中の『ゴジラVSメカゴジラ』(東宝系)の特技監督、特撮王・川北紘一。次回作が早くも決定! 久びさの和製ファンタジー『ヤマトタケル』がそれだ。新作に賭ける意気込みを聞いてみた。

▲「ゴジラはこう歩いてきて……」と、撮影プランを練る川北監督。自らセットのなかを動きまわり、撮影プランを細かく立てる。

▶『ヤマトタケル』(94年夏休み東宝系公開)のポスター。非常にノスタルジックな感じがするが、映画はどうなるのか。楽しみだ。

例年ならこの時期は映画が公開されてホッとひと息の川北組なのだが、今年はちがう。いつになく活気にあふれている。かねてから企画されていた和製ファンタジー『ヤマトタケル』の製作が決定したからだ。

主なスタッフとキャストを紹介しよう。監督は大河原孝夫、特技監督は川北紘一、脚本は三村渉。主演は高島政宏と沢口靖子。いずれもゴジラ映画の経験者ばかり。原作は『日本書紀』だ。

「ここ数年は毎年ゴジラ映画を作ってきたから、こういう(ゴジラとちがう)ジャンルをやるのは新鮮だし、アイディアを練るのが楽しくってね」

完成間近かの特撮絵コンテを見ながら、監督はそう語る。

「今度の映画は、どちらかというとヤマトタケルを主人公としたヒロイック・ファンタジー。だから、彼はヤマタノオロチだけじゃなく、多くの怪物と戦うんだ。等身大の人間と、巨大な怪物が戦うというシチュエーションは、海外でもそう多くないから絵作りが大変。あのハリー・ハウゼンですら『アルゴ探検隊の大冒険』(63年)のヒドラのシーンくらいしか撮っていないからね。いまは、いかに主人公と怪物を戦わせるか思案中なんだ。

現在、東宝系の劇場でかかっている特報は、すべて9月にウチのスタッフが作ったんだけど、あれに登場しているヤマタノオロチは、'91年のキングギドラの首をハイビジョンで多重合成したもの。いまは出物リスト(どんなミニチュアが必要かをリストアップしたもの)を作っているんだけど、当然、本編に使うオロチは新作を作るから、安心してほしい(笑)」

川北監督といえば、合成を多用したミニチュアワークには定評があるが、ゴジラ映画と本作ではアプローチが異なるのだろうか?

「そりゃゴジラ映画と同じにはならないさ。自然界の描写(風、雨、火)も多いしね。でも、日ごろゴジラ映画を見慣れている観客には、とても新鮮に見えるはず。もちろん、こっちも新しい技術とゴジラ映画で培ったノウハウをプラスして、まったく新しい特撮映画を作ろうと努力しているしね」

ところで現在、『VSメカゴジラ』上映中の劇場で特報が流されている『ゴジラ6』('95年公開予定)は、どうなるのだろう?

「一応、新作『ゴジラ』を作るというのが決まっただけで、まだどういうものになるかは決まっていないんだ。アメリカの製作会社トライスターでも新作を用意しているしね。いずれにしても、いまは『ヤマトタケル』に全力投球というところかな」

どうやら川北監督は今年もフル回転のようだ。

▶『ゴジラVSメカゴジラ』。キミはもう見たか? 正月は誰がなんといおうと怪獣映画だ。

※1月22日~29日(日曜休館)、10時~18時、東京・新宿の株式会社ぷらんしぇ地下1階アートプロダクトギャラリーにて、天野喜孝『天国への階段』原作リトグラフ展が開催される。入場無料。リトグラフ展示販売あり!

PROFILE

'62年、東宝特殊技術課に入社。故・円谷英二氏に師事、'76年、『大空のサムライ』で特技監督としてデビュー。52歳。

プレゼント

2本立て公開の公開記念Tシャツを、計10名の読者に豪気にプレゼントしよう

この2月に2本立てで公開される話題の新作映画、人気シリーズの再映画化『BE-BOP-HIGHSCHOOL』と、『週刊少年サンデー』の超人気コミック『今日から俺は!!』。この2本の映画の公開記念Tシャツを、それぞれ5名の読者プレゼント。希望者は作品名をアンケートハガキに書いて応募せよ!

▲「BE-BOP-HIGHSCHOOL」。監督は原作者のきうちかずひろ自身が担当している。

▲『今日から俺は!!』『BE-BOP』ともども、2月に全国東映系で公開予定。

ライブ

井上昌己のヴォーカルが、渋谷公会堂を席巻!

モノトーンのステージに黒いステージ衣装で立ち、ヒット曲のイントロが流れれば、客席ははじけたように沸き上がる。力強いが、確実なヴォーカルは、ますますその輝きを増している……。

人気赤丸急上昇中のシンガー井上昌己のライブ「SHOKO INOUE CONCERT TOUR '93 "愛の神様 恋の天使"」が昨年の11月29日、東京・渋谷の渋谷公会堂で行われた。大阪でスタートした半年ぶりのツアーの、この日は最終日。9日にリリースされ、オリコン初登場でベストテン入りしたヒットニューアルバム『愛の神様 恋の天使』からの曲を中心に、途中、アコースティックコーナーもまじえたバラエティに富んだステージだった。

撮影/江尻宏明

遊べるWindowsの謎と真実

Windowsを遊ぶための4つの方法

「笑ってお仕事」をキャッチフレーズに登場し、今年のパソコン・シーンを席巻したWindows。が、そのソフトはほとんどが、ゲーム中心のユーザーには関係ないものばかり。はたしてWindowsで「笑ってお遊び」はできるのか？　その謎と真実に、4つの方法を通じて迫ってみたい。

最初に　Windowsを遊ぶ前のいくつかの基礎知識

ハード・メーカーやソフトハウスからパソコン関係書籍の出版社まで、パソコン業界のすべてがいま一番熱い目を向け、その将来に期待している感のあるWindows。簡単にいってしまえば、さまざまな用途のソフトを動かすための基本ソフト。その特徴といえば、これによってパソコンの機種にかかわらず、共通のソフトを使用できること、キーボード入力があまり必要ない感覚的な操作がしやすいビジュアル中心の環境であることなどがあげられる。しかし、快適に動かすためには、パソコンにも性能面でかなりの高水準が要求されるという代物でもある。用途としては、ワープロや表計算といった実用面、さらに将来的な展望としてはいわゆるマルチメディアというやつのプラットフォームとして期待されている、といったところだろう。

日本ではまだまだこれからだが、アメリカではかなり普及しており、昨年後半には遊べる対応ソフトもかなり登場しはじめている。それらのソフトを見ながら、ゲーム中心のホビー・ユーザーにとってのWindowsについて考えてみよう。

なお、ここで紹介した海外のソフトは、原則として英語版が動いているIBMコンパチ（いわゆるDOS／V機）で使用するためのもの。日本語版のPC98では動かない場合も多いので注意すること。

その1　Windowsを壁紙で遊んでみる

壁紙はWindowsでは一番簡単に遊べる方法だろう。壁紙とは、簡単にいってしまえば画面の背景のこと。Windows用のソフトが動いてる後ろに表示されている絵で、これを自由に変えることができるのだ。部屋の模様替えで使う本物の壁紙は、日本ではあまり個人が自分で使う習慣はないが、アメリカではごく一般的に日曜大工でも使われるもの。映画やTVなどで、住んでいる部屋の壁紙の良し悪しで登場人物の美的センスや趣味を示唆するシーンなどもよくある。Windows＝窓が開いているところの背景は壁で、そこに貼る＝描くから壁紙であるというのは、そういう文化をもつアメリカらしいネーミングだ。

壁紙は、原則としてBMP形式という方法で描かれたものならなんでもOK。Windowsには最初からいくつかの壁紙が入っているが、比較的簡単で味気ないものが多い。しかし、壁紙が入ったデータ集は、実写の取り込み画面や美少女グラフィック、有名マンガ家の画集など、数多く市販品があるジャンルなので、それらから選んで気分によってお好みの壁紙を張り替えていくというのもまた楽しい。市販品でなくても、自分で絵を描いたり、スキャナーなどで取り込んだりしたものを使うこともちろん可能。また、パソコン通信などで手に入れた絵を変換して使うこともできる。

▲これは「2」のふくやまけいこ原画のもの。「2」では他に、青木光恵、今井ひずる、寺島令子、水玉蛍之丞の5人、「1」では鶴田謙二の描き下ろしの壁紙などが入っている。

ここの写真はすべてガイナックス（☎0422-22-1980）の『ふしぎの壁のアリス』（右上と右下）と、『ふしぎの壁のアリス2』（左と上）。グラフィック技術に関しても定評のあるガイナックスの製作だけあって、他の壁紙ソフトとは一線を画した出来になっている。これ以外にも、マッキントッシュ風、DOS画面風、ウィザードリィ風などの遊び心あふれた壁紙が入っている。

その2 Windowsをスクリーンセーバーで遊んでみる

明るい静止画面をモニターに長時間表示させ続けると、画面に焼き付きと呼ばれる現象が起こることがある。焼き付きとは、その表示していた画面の明暗が、ちがう画面になっても残ること。こうなったモニターはもう使いものにはならない。そうならないように、一定の時間何もキー入力がなく、同じ画面が表示され続けているときに、指定した時間後、自動的に起動するプログラムがスクリーンセーバーである。単に画面が暗くなるだけでも、その目的は果たせるが、画面にさまざまなグラフィックやパターンが表示される見ているだけで楽しいものが多い。この機能もWindowsには最初からいくつかのパターンが入っているが、これまた単純で味気ないものばかり。ただ、壁紙とちがって、簡単に自分で作れるものではないので、楽しいもの、美しいものを表示させたければ、原則として市販のスクリーンセーバー・ソフトを買わなければならない。同じ画面が出続けないようにすればいいだけなので、そのバリエーションはさまざま。何枚かの絵が交替で表示されるものや幾何学的な線が動いているだけのものといった比較的単純なものから、ちょっとした仕掛けを使った遊び心にあふれたもの、さまざまなキャラクターを使ったコミカルなもの、果ては簡単なゲームができるものまで、いろいろなタイプのものがある。モニターの保護という本来の目的からいえば、オーバースペック（笑）といってもいいくらいの傑作があふれているジャンルだ。

アフターダークシリーズ

スクリーンセーバーの代名詞といっていいくらいの超有名なスクリーンセーバーのシリーズが、バークレイ・システム社の『アフターダーク』。ひとつのアプリケーションに、たくさんのパターンが入っている。『アフターダーク』『モア・アフターダーク』などがある。

ここの写真はキャラクターを使用した『アフターダーク』シリーズ。上がディズニー・キャラクターを使った『ディズニー・コレクション』。『ファンタジア』の「魔法使いの弟子」のシーンが再現されたり、ドナルドが画面をペンキで塗り潰していったり、主題曲とともに『美女と野獣』のステンドグラス風のグラフィックが表示されたり。パターンに合わせて、キャラクターもわざわざ1930年代のモノクロのミッキーも使ったり、性格付けにもしっかりそれっぽく、かなりマニアックなこだわりを見せたりしている。

下はスタートレックのキャラクターを使った『スタートレック・スクリーンセーバー』。オリジナルのTVからの取り込んだ画面や、オリジナルのセリフや効果音も使って、オープニングを再現したものや、スタートレックに関するクイズを表示するものなど、これまたマニアにはこたえられないアプリケーションになっている。

オリジンFX

『ウルティマ』シリーズや『ウィングコマンダー』シリーズといったゲームで有名なオリジン社のスクリーンセーバー。『アフターダーク』とはまたひと味ちがう仕上がり。

ジュラシック・パーク

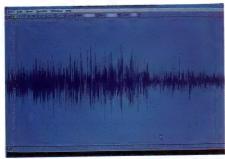
昨年夏公開された話題作のスクリーンセーバー（アシメトリックス社）。壁紙や音声データも入ったお得品だが、スクリーンセーバーとしては単調で、出来はあまり良くない。

その3 Windowsをサウンドで遊んでみる

マルチメディアを指向するWindowsでは、音声データも比較的手軽に取り扱うことができる。対応した音源ボードを使っていれば、サンプリング音声の再生や録音も簡単。さらにその音声データにエコーをかけたり、繰り返したり、逆回転させたりするのも自由自在。その録音した音を、Windows上のイベント、例えばWindowsのスタートや終了、警告などが起こったときに鳴らすこともできる。好きなアニメのセリフを入れておくもよし、市販の音声データ集を使うもよし。普通のゲームの音声データが使用できる場合もある（例えばシステムソフトの『ゴジラ』の音声はWindowsでも使用できるフォーマットになっている）。また、ガイナックスからもサウンド集『口数の多いWindows』が登場した。

ターミネーター2・オーディオクリップ

『ターミネーター2』のセリフや効果音の入った音声データ集（サウンドソース社）。音声データを使えるWindowsのイベントの種類を増やすことができる。『スターウォーズ』や『スタートレック』などシリーズ化されている。

ウェイブスタジオ

実質上の世界の標準音源「サウンドブラスター」に付属している音声データ処理用のアプリケーション（クリエイティブ・ラボ社）。音声の波形の表示を見ながら、録音、再生、データの編集が手軽にできる。

その4 Windowsをゲームで遊んでみる

ここまでWindowsというシステムの環境を整えるなかで、遊べるものを見てきた。では、遊びの本命、ゲームのほうはどのような状況なのだろうか？　日本では他の種類のアプリケーション以上に、ゲームのアプリケーションは出ていないのだが、Windowsの市場の成熟がより進んでいるアメリカでは、昨年後半くらいからかなりいろいろな種類のものが出回り始めている。

それらのゲームは大きく２種類に分けることができる。仕事の合間に気分転換としてできる簡単なゲーム、それから、かなりしっかりした本格的なゲームである。

タイプA ちょっとした息抜きとして遊んでみる

Windowsには最初からふたつのゲーム、『マインスイーパー』と『ソリテア』がついてくるが、どちらも大きな画面は使用せず、他のウインドウが開いている上で遊ぶことができる。ちょっとした息抜き、気分転換にいつでも始めることができて、いつでもやめることができる、どちらもそんなタイプのゲームである。ゲームをやるためにWindowsを立ちあげるのではなく、他のアプリケーションを使用するのが目的で、その合間にちょっと遊ぶというスタイルだ（もっとも、このタイプのゲームは中毒性の高いものが多いので、ついついそちらの方にはまってしまって、本来の目的を忘れてしまうというのはよくあることだが）。そういうスタイルのゲームがとりうるジャンルはトランプゲーム、パズルやモグラ叩き、カジノもの、ピンボールなど、さまざまなミニゲーム群となる。現在のところ、このようなタイプのゲームがWindows用のゲームの主流を占めているといってもいいだろう。

◀最初から入っている『ソリテア』。ポピュラーなトランプの一人用ゲーム

▶『マインスイーパー』。パネルを開いて出た数字から爆弾の場所をさぐるゲーム

ソリテアズ・ジャーニー

トランプの一人用のゲームが、なんと100種類くらいも入っているというソリテアゲーム（QQP社）。成績の記録や管理などの機能も豊富、屋敷の探検やアメリカ大陸横断といったクエストモード（一定の成績をあげないと先へ進めない）もあり、長く遊べる。超ハマリゲーム。

Dr.フロイド・デスクトップ・トーイズ

マイクロプローズ社のミニゲーム集。モグラ叩きやパズルゲームといった普通のゲームのほかに、簡単なスクリーンセーバーや、画面に時々現れてはグタグタとしゃべっていく「フロイド博士」というアプリケーションなど、ちょっとヘンなものもいくつか入っている。

スモーキン　ガンズ

マウスでやる射撃ゲーム（ツイン・ドルフィン・ゲームス社）。わりとホノボノした感じで、気軽に遊べる。銃の音など、サウンド関係が充実してる。

シーザーズ　パレス

ラスベガスの有名カジノの名を使ったカジノゲーム（バージンゲーム社）。７種の賭博があり、それぞれ自由に台を選べるようになっている。

ピンボール

シエオンラインのAVGをモチーフにした８つのピンボール台が入ったゲーム（ダイナミックス社）。台は比較的シンプルなものが多い。

番外① 教育用ソフトで遊んでみる

日本ではコンピュータの教育用ソフトというジャンルはあまり発達していないが、アメリカでは幼児用を中心に数多く出ているジャンル。Windows用にも当然のごとくかなりの量が登場し始めているようだ。中にはヘタなゲームよりもずっとおもしろいものがある。また、国語（すなわち英語）教育用は英語が苦手という人にはちょうどいいかも？（右はラーニングカンパニー社『リーダーラビット２』）

タイプB ちょっと本格的なゲームとして遊んでみる

Windowsのもうひとつのタイプのゲームが、ちょっとした息抜きとは呼べないくらい、時間、気力、それにマシーンパワーもかかる種類のもの。とはいっても、Windowsというシステムの性質上から、極端にコンピュータの機能をフルに使ったゲームはまだ登場していない。アクションにしても、SLGにしても、AVGにしても（RPGはほとんど存在しない）、現在のアメリカのゲームの最先端のものと比べると、少し軽目でちょっと前のゲームという感じは否めないし、実際に数年前のゲームが移植されている例も多い。

そんななかで、さすがに本家本元のマイクロソフト社の『マイクロソフト・ゴルフ』は、DOS上のゲームとしても最新のゲームである『リンクス』（アクセス社）のWindows移植版だけあって、トップクラスの本格派ゲームになっている。また、シエラオンライン社のAVGシリーズの最新作などのように、ひとつのパッケージで、最初からWindows環境でもDOS環境でも、どちらの環境でも動かせるようになっているも登場してきている。

マイクロソフトアーケード

『ミサイルコマンド』や『バトルゾーン』といった懐かしのアーケードゲームが5本入っている。（マイクロソフト社）

ゲティスバーグ

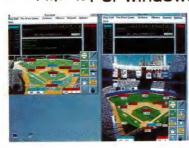
南北戦争の有名な戦いをモチーフにしたSLG（スワイト社）。グラフィックが雰囲気を出してる。

マイクロソフト・ゴルフ

この画面写真はCD－ROMのマルティメディア版。プロのアドバイスがビデオで流れたりする。

レジャースーツ・ラリー6

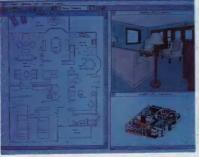
ちょっとエッチでコミカルな人気AVGシリーズの最新作（シエラオンライン社）。DOSでも動く。

ベースボールFor Windows

データの細かい野球SLG（ミラー社）。アクション性はまったくなく、結果は文字でしか出ない。

エンパイア・デラックス

名作として名高いこのウォーSLGも移植されている（ニューワールド・コンピューティング社）。

番外② ゲームじゃないけど、ちょっと遊んでみる

Windowsはビジュアル指向の強いシステムであるため、一般のアプリケーションもビジュアル指向の強いものが多い。それらのなかには、ヘタなゲームよりもおもしろいものもある。左側のは、デザインした家のなかを好きな視点から見ることができるという、ちょっとしたバーチャルリアリティ感覚が楽しめる。また、右側のUFOのマルチメディア・データベースなんていうのもなかなかヘンで楽しい。

◀『3Dホーム・アーキテクト』（ブロダーバンド社）。自由に家具を置いたり、色を変えたり、家をデザインできるツール

◀『UFO』（ソフトウェア・マーケティング社）。CD－ROMで写真やビデオも入っているUFOのデータベース

結論 Windowsでいったい何が遊べるのか？

いくらパソコンが安くなったとはいえ、Windowsがまともに動く環境を作ろうとすると、やはりかなりの資金が必要となってくる。いくらいろいろ遊べるとはいえ、Windowsを動かすためにそこまでそろえるのは……と思うかもしれない。が、Windowsが快適に動くというのは、当然普通のDOS上のソフトも快適に動くということ。今後はパソコンゲームもアメリカなみにハードスペックを要求するものが増えてくるはず。Windows（が動く環境）がなければ遊べない時代が近づいているのだ。

それに、遊び方の最初の3つ、自分好みの環境を作り上げていくというのは、ヘタなゲームを遊ぶよりもはるかにおもしろいし、ゲームにしても、ここで紹介した以上に、これから先のラインナップは充実していきそうだ。アメリカではあの傑作『シビライゼーション』（マイクロプローズ社）のWindows版の発売がアナウンスされているし、日本でも『A．Ⅳ．』（アートディンク）のWindows版の登場が決定している。また移植ではなくオリジナルでも、現在発表されているだけで、フライトシミュレーションのコンストラクション・ソフト『フライトシミュレータ・ツールキット』（ドマーク社）、フライトシミュレータの宇宙版『スペース・シミュレータ』（マイクロソフト社）、宇宙探検や惑星開発を行う『アウトポスト』（シエラオンライン社）などなど、続々と大型の話題作、期待作が登場してくる。これからジャンルも本数も増え続けていくはずだ。当然、日本でも対応ゲームが今後増えていくことだろう。

そう、Windowsをビジネスや実用だけのものと思っているのは大きなまちがいなのである。Windows及び、Windowsが快適に動く環境は、まちがいなくこれからのパソコンゲームでも主流となっていくのだから。

平成 解體新書

へーせーたぁへるあなとみあ

健全なる肉体と愛の講座

清純なる乙女も、獅子たる男も、いずれ避けては通れない〝性〟の神秘。この永遠不滅なる命題に鋭くメスを入れる平成の解体新書に、玄白先生も感涙！

◀▼ランスⅣ～教団の遺産～／アリスソフト☎06（882）0811／RPG／PC98VM（HD専用）／8500円／発売中

▼コンサート／アーヴォリオ☎06（355）2001／AVG／PC98VM／価格未定／2月下旬

◀ツインピーチス／ピンキィソフト☎0798（51）1365／RPG／PC98VM／6800円／発売中

▲GOKKO Vol.03～ETCETERA～／ミンク☎03（3385）6841／AVG／PC98VM／7800円／発売中

▲聖エレミヤ学園／ルナーソフト／（FAX）048（258）4041／AVG／PC98VM／8800円／発売中

▲ベルズアベニュー2／ウェンディマガジン☎03（3780）6570／AVG／PC98VM／5800円／発売中

▼壮陽佳肴（ツォンヤンジャーヤオ）／スタジオみるく☎0493（56）5735／AVG／PC98VM／価格未定／3月

▲高校教師／ウィッシュボーン／AVG／PC98VM／9800円／1月29日

◀まじかるぼーど／R-RATE☎03（5688）1651／TBL／PC98VM／8800円／1月中旬

▲ミラージュ2／ディスカバリー☎03（5295）0960／RPG／PC98VM／8800円／発売中

▲ラジカルシークエンス（GAOGAO！1st）／フォアナイン／AVG／PC98VM／8800円／発売中

最初のお題は、性の神秘と女体の構造について、電脳の力で世の青年たちを啓蒙する「美少女ゲーム」の最新作紹介だ。不況にもめげず〝怪〟進撃するこの業界、'93末から'94新春にかけて、数かずのタイトルが目白押しだ。

まずは大作が続くRPGから。すでに98版で発売中の『**ランスⅣ**』は、おなじみの鬼畜戦士ランスが活躍するフィールドダンジョン式のRPG。話題のこの作品、春にはFM-TOMNS版も発売予定。『**ミラージュ2**』は、前作で登場した3人の美人治療師と冒険をする3D・RPG。復活する魔王を倒すため、時をさかのぼる旅に出るというストーリー。『**ツインピーチス**』は、世界一美しい肢体を持つヒロインの魂を取り戻すという3D・RPG。敵を倒す代わりに、性格を明るくして改心させるという戦闘がポイントだ。

つぎにSLGへ移ろう。といっても今回は2タイトルしかない。『**聖少女戦隊レイカーズ**』は、変身する5人の女の子戦隊とともにエイリアンと戦う少年が主人公。クォータービューのマップ上でキャラを操る戦闘システムだ。そして待望の『**ドラゴンナイト4**』は、主人公がタケルからその息子のカケルへと変更。システム面もRPGからSLGへと大幅な変更がなされ、30前後の部隊ユニットを操り、戦術を駆使した戦闘が楽しめるゲームとなった。ただし仲間を集めながら冒険をしたり、町や城のフィールドマップ上を歩き回ったりと、RPG的な要素も色濃く残しているから、前作ファンも安心だ。

さて、前回に続き麻雀ソフトのタイトルが3作ある。『**ホップ・ステップ・雀符**』では800ラインスクロールのCGを採用。『**麻雀でPON！**』は、3人姉妹が相手の脱衣麻雀ゲーム。800ラインのエッチグラフィックに加え、女の子たちがしゃべってくれる。『**雀妃楼**』は、過激で知られるレッドゾーン初の麻雀ゲーム。他ブランドのCG作家多数がブランドの壁を越え、共同で原画を担当しているのが嬉しい。ついでに麻雀ではないが、オセロ＋軍人将棋という風変わりなボードゲームが『**まじかる・ぼ～ど**』だ。盤面を挟

ここが知りたい美少女ソフト攻略のススメ▶極楽まんだら／フェアリーテール／AVG／PC98VM、FM-TOWNS／発売中／7800円

久びさに手ごわいAVGとウワサされる『極楽まんだら』。今回は中盤戦のアドバイスだ。大黒山総合病院のイベントが終了した後、今度は大富豪の芦屋家へと入らなければならない。芦屋家へ入るためには、ひと通りすべての場所へ行った後、映画館の前で爺さんに美緒ちゃんの祖父の話を聞き出そう。この人に気に入られる最後の決め手は、恐竜博物館にアリだ！

▼ANNIVERSARY〜夏休みの思い出〜／ジャニス☎03(3378)7748／AVG／PC98VM／7800円／発売中

▲▶ドラゴンナイト4・新たなる旅立ち〜／エ・ル・フ☎03(5386)9022／SLG／PC98VM／8800円／2月下旬

◀河原崎家の一族／シルキーズ☎03(5386)1150／AVG／PC98VM／7800円／発売中

◀けっこう仮面 おしおきパラダイスの巻／ダイナミックプロダクション／AVG／PC98VM／8800円／3月下旬

▲麻雀でPON！／アクティブ☎075(502)8063／TBL／PC98VM／7800円／1月28日

◀雀妃楼／フェアリーテールレッドゾーン☎03(3205)3685／TBL／PC98VM／7800円／2月25日

▶Bacta 2／姫屋ソフト☎048(431)3299／AVG／PC98VM／8800円／2月4日

◀ホップ・ステップ・雀符／フォレスト☎03(3829)0697／TBL／PC98VM／7800円／発売中

▲美穂／フェアリーテールレッドゾーン☎03(3205)3685／AVG／PC98VM／7800円／1月25日

◀聖少女戦隊[illegible]ップル・パイ(FAX)03(3294)5413／SLG／PC98VM／7800円／発売中

んで美少女と対戦する脱衣ゲームであり、ハードウェア拡張無しの98でも16色以上の発色ができるというグラフィックが楽しみだ。

最後がAVG。**『高校教師』**は、教師と教え子という禁断の愛を描いている。近親相姦や同性愛、レイプなどさまざまな悩みを持った生徒たちを導く教師が主人公。**『GOKKO Vol.03』**は、オニムバスAVG。プロレスラーからフォーミュラエンジニアまで、理想の職業の〝ごっこ〞遊びができる。**『聖エレミヤ学園』**は、名門女子校で起きた奇怪な死亡事件を調査する学園ミステリー。エッチシーンは、アイコンによって快感メーターを上げるシステムだ。同じく学園モノが、永井豪原作の有名コミックをゲーム化した**『けっこう仮面』**。ダイナミックプロのパソコンゲーム第1弾であり、開発はアイデスが行っている。物語は、けっこう仮面の正体を暴こうとする主人公を描いたオリジナルストーリーだ。**『コンサート』**は、五人組のアマチュアバンドの物語。フィールド上を歩き回るAVGで、前作『ハーフパイプ』と同様のシステムを採用している。**『ラジカルシークエンス』**は、記憶喪失の猫耳少女を拾った主人公が、謎の美女軍団に狙われるというミステリーAVG。**『壮陽佳肴(ツォンヤンジャーヤオ)』**は、古代中国で閨房術(けいぼうじゅつ)を修めた仙人見習いが、俗世に降りて欲望を満たすという中華風物語。**『Bacta 2』**は、美女に取り憑き淫乱にさせる妖魔と対決する。妖魔ハンター陣八の物語、第2弾。失敗を犯したことにより妖魔対策本部をクビになった陣八は、新たに妖魔ハントの会社を設立し、デイルサーラとの最終決戦に挑む！ **『ANNIVERSARY』**は、女子高校生が、宇宙からやってきた不思議少女とともに、凶悪エイリンアン〝制服王〞を倒すというストーリー。マジカル少女タッチの絵柄がナイスだ。うってかわって**『ベルズアベニュー2』**は、超巨乳ギャルから少女改造・SMなど、相当にハードなショートAVGが詰まったディスクマガジン。**『美穂』**は『稚恵美』に続くレッドゾーンの新作AVGで新人看護婦が主人公。配属直後の看護婦・美穂が、院長失脚にからむ陰謀に巻き込まれ、次つぎと辱めを受けてゆくというハードな物語。ハードといえば、こちらも負けていないのが**『河原崎家の一族』**。世界のひずみの影に存在する一族に出会うことで、心の底に潜む恐怖に対面するという物語。分岐点の多いマルチシナリオを採用している。

ここが知りたい美少女ソフト攻略のススメ▶ クレセント／シルキーズ／AVG／PC98VM、FM-TOWNS、X68000／発売中／7800円

アイコン選択とコマンド選択の2モードが存在する。「クレセント」。一見するとアイコン方式のほうがサクサク進み簡単なようだが、「禁断の秘湯」のシナリオだけは、じつはアイコン方式ではクリアできないのだ。ここは、絶対にコマンド選択でプレイしなくてはダメ。ただしすべてのCGを見るこめたには、やはり2モードを終了しなくてはならない。

平成
解體新書
へーせーたあへるあなとみあ
健全なる肉体と愛の講座

18禁 図像学研究

第二講
「S」の心理的演出技法

お姉さまと可愛い妹。儚(はかな)くも美しい少女だけに許された同性愛の美学をキミに……

古くは少女小説で語られ、今では美少女コミックなどの題材として語られている同性愛の美学。つまりは「S心理」。いささか古い言い回しだが〝S〟は、SISTERのSであり、すなわちお姉さまと妹のレズのことだ。

ネコとタチ、姉と妹。主と従を分けるこの心理は、美を求め、美を所有するカリスマ的存在に憧れるごく自然に人間的感情から始まる。しかし、この美の神秘に魅せられた少女たちが、踏み越えてはならない肉体のタブーに触れた時、その魂は常ならぬ色に染まるのだ。そこで少女たちは、アダムとイブが知らなかった禁断の果実を発見し、妖しきレズビアンの世界に魅入られてゆく。願わくば、美の使徒である彼女たちの未来に幸あらんことを……

MUSIAM OF CG ARTS
みゅーじあああ しーじーあーと

原作者紹介
冴木紀近

1964年、米国マサチューセッツ州生まれの日本人。12歳の時に両親と共に帰国して、埼玉県の小学校に通う。成人してからは某雑誌編集部勤務をはじめとしていろいろな職業を経験。一時期は年齢よりも転職の回数のほうが多いことを自慢にしていたこともある転職のプロだったが、コミケなどの同人誌即売会で好評を得てプロに転向した。現在はパソコンソフトの原画をはじめ、イラストレーションの仕事などもしている。

おてまみ募集　このコーナーで取り上げて欲しいゲームキャラ、グラフィッカーなどを大募集。ゲーム名、キャラ名などをなるべく詳しくハガキに書いて、下記のあて先までお送りください。
〒101　東京都千代田区神田神保町2の22の11　カンナビル　電撃王「しーじーあーと」係

①『真夜中の探偵　ナイト・ウォーカー』トム・ボーイ　②③『Oh！　Pai』シルキーズ　④『亜紀子』フェアリーテールレッドゾーン　⑤『はっちゃけあやよさんⅣ　セクシーオリンピック』ハード　⑥⑦『ヌークⅡ～レミーの逆襲～』ポンぴぃポンポン！　⑧『JYB』カクテル・ソフト　⑨『スロープ』クイーンソフト　⑩『DOR　PART 3』　⑪『CAT'S　PART Ⅰ』キャッツプロ　⑫『稚恵美』フェアリーテールレッドゾーン

※写真は一部開発中の画面を使用しています。各金額はすべて税別価格、日付は発売予定日です。また、本コーナーに掲載されているソフトは、18歳未満の方は購入できません。

でんげきおんせん
―って なんだ そりゃ
―と いうわけで 冬である
冬といえば 温泉♡
温泉♡
パソコンは?
電撃パソコンのページ なくなっちゃったしー
まあこのページも今回でおわりだしー♡
はー
温泉である♡
おいここら
おしまい

——というわけで

FM-TOWNS用に
MEGA-CDで大好評の
ゆみみみっくすが
移植されたのよ——っ

——って

自分で書いてて
恥ずかしく
ないか?

やー
まー
その—

だってこれをするために
MEGA-CDを買いましたって
おたよりが3通ぐらい
来てたのよ

どこが大好評
なんだよ

発売前の富士通の
電脳なんたらでも
予約が20本ぐらいあったって
富士通のひともいってたわよーっ
だから 2万本とかなら
ともかく
でもさすがに
このソフトのために
TOWNSを買ったりは
しないだろ
そんなの
わからない
わよっ
世の中酔狂なのが
いるし
あんたなら
買うか？
だ、だってもう
持ってるもん
TOWNS
だったらX68000に
移植されたら
ペケロッパ買うんだな？
X68
X68
X68
X68
X68
X68
まー
その一
NeXTに
移植されたら
NeXT
買うか？
さんない
さんない
えーと
その一
ほしいけど
3DOに
移植されたら
3DO買うな？
いやまあ
そりゃ…
買う
わたしは
買うわっ
3DO
ほしいっ

ねえねえ
桜子ちゃん
あー？
MEGA-CD版と
FM-TOWNS版
どうちがうの？
同じよ
吉沢弓美(本物)
それじゃMEGA-CDのが
FM-TOWNSの機械でも
動くってこと？
そうよ
うそです
売れ残ったMEGA-CD版を
TOWNS用のパッケージに入れて
売ってるのよっ
おい
こら
え――っ
そうなんだー
うそうそ

巨大ポスターが
もらえることがあったり
(確率は知らん)

なぞなぞが
入っていたり

設定資料が
取り込んであったり
するのである

どーでもいいけど
むずかしいよ♪ これ

実はあんたと森下りえの
すごくあぶないシーンが
追加されているのよ

えっ!?

このシーンは
もともとある
けど……♪

うそだけど

桜子ちゃ〜〜ん

ゆみみみっくす

MEGA-CD版　ゲームアーツ☎03(3984)1136／7800円[税別]／発売中
FM-TOWNS版　CRI☎0423(75)1264／8800円[税別]／発売中

竹本泉の世界を味わうインタラクティブ・コミック

MEGA-CDで大人気の『ゆみみみっくす』。前ページのコミックからもお分かりのとーり、このゲームの完全オリジナルのストーリーはもちろん、脚本、絵コンテ、原画を手がけているのは、本誌でもおなじみの竹本泉先生だ。とにかく、あのかわいい竹本キャラがフルサイズで全画面アニメーションするグラフィックと豪華声優陣の音声は、まさに一見一聴の価値有り。TVアニメも真っ青のオープニングからアッと驚くクライマックスまで、一気に楽しめることまちがいなしの作品だ。

▲夜の体育館にこっそり忍び込んだ弓美とクラスメートの桜崎桜子、そして新聞部の部員松崎真一。3人がそこで見たものは！

▲平凡な女子高生、吉沢弓美の周囲では、このごろ変テコなことばかり起こっていた…。

◀森下りえは、弓美たちの後輩の女の子。初対面の彼女に突然抱きつかれて、弓美はボーゼンとしてしまう。

▲つぎからつぎへと登場してくるグラフィックは、いずれも家庭用ゲーム機とは思えないほど美しい画面ばかりだ。

▲こんなワキ役キャラたちのドタバタも、ストーリーを大いに盛り上げてくれる。

TOWNS版『ゆみみ』はココがちがう!!

MEGA-CD版での好評により、『ゆみみみっくす』はTOWNSに移植される。ゲームの内容はMEGA-CD版とまったく同じだが、TOWNSの高解像度とRGB出力を得て、グラフィックスもますます鮮やか。また、追加機能も充実。CD-ROMに取り込まれた竹本先生自筆の設定資料やカラーイラストを見ることができるほか、「ゆみみみっくす」についてのクイズモードも用意されている。ステージをクリアすると、ゲーム未使用の画面を鑑賞することができる。

◀ゲームの進行は、MEGA-CD版と同じく、物語の途中にある選択肢を選んでいくだけの簡単なもの。

▶グラフィックや音声は同じだが発色や音質がより良くなっている。

◀クイズモードをクリアするには、「ゆみみ」を隅から隅まで知りつくしていないとムズかしい。

▲貴重な設定資料もドーンと収録。マーティパッドのズーム機能なら、拡大して見ることもできる。

GK(ガレージキット)化決定　詳細は次号にて

このコミックは116Pより始まります➡

くん

ボ

邪魔だ――!!

ドッ
いくよォ

ビク
ビク
ヨタ
ヨタ
どさ
あ…あ
ゴポ
ゴプ
ぼとっ

ふ…ん
大切な人質
なのだが…な

そんなこと
わたしが
許しません

囚われた
者同志
慰め合うか
よかろう
好きに
しなさい
しかし…
二度の記憶
封鎖を受け
なお私に
逆らうとは
面白い
まったく
面白い――

●ソレスト●リスティスの兄。ドナトゥスの呪法により、その姿を竜に変えられている。

●パルミス●魔竜皇の血をひく、数奇な運命をおったヒーラー。その血ゆえ女性形（パルミラ）の顔を持つ。
いやあっ
!
ガバッ
やーっ
んーーっ
やっ
ジタバタ
!

●雲母（きら）●水渚の妹。魔力によりドナトゥスを兄だと信じている。彼女と聖地、それが『リスティス』の重要なキーワードだ。

ああもうっ

涙が止まんないよ

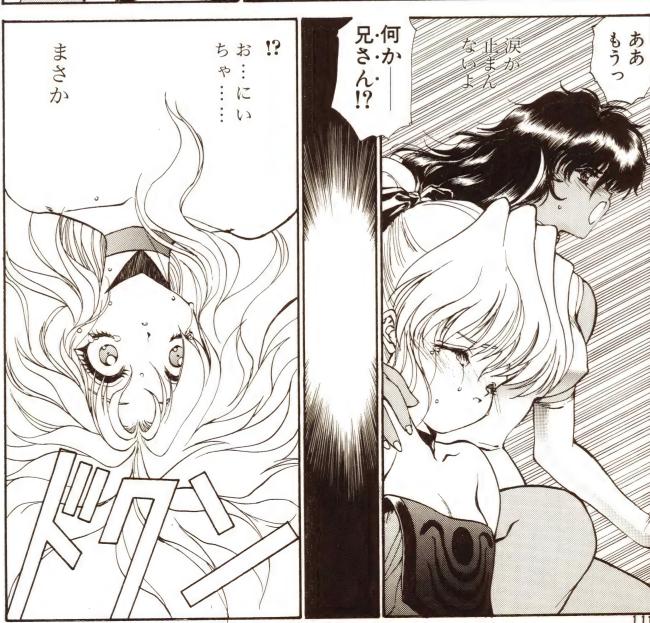
何か――

兄・さ・ん!?

!?

お…にいちゃ……

まさか

ドクン

●ドナトゥス●強大な力を持つ魔道師。聖地、雲母、そしてリスティスを手にし、ついに彼は動き出す。はたして、その野望とは?

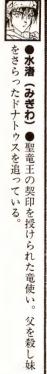
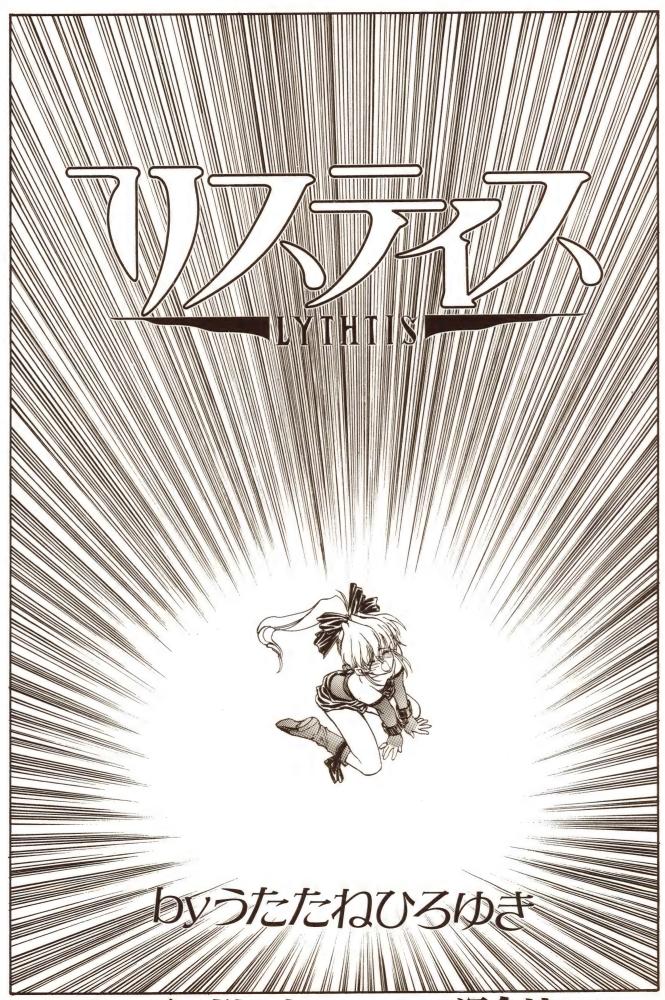
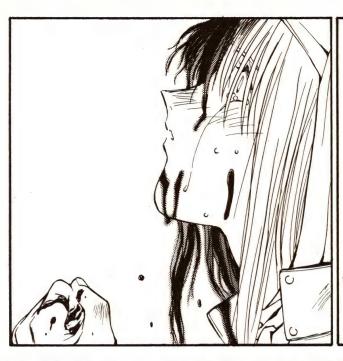
●リスティス●聖地の守護役の娘。竜に姿を変えられた兄を救うため旅をしている。ドナトゥスに捕らわれ聖地に幽閉されている。

●水渚（みぎわ）●聖竜王の契印を授けられた竜使い。父を殺し妹をさらったドナトゥスを追っている。

どうしたの大丈夫？

あ…や……いや…

妖魔の牙に倒れたソレストの運命は……

くちゃ
くちゃ

●物語●聖地オルヴェイス、それは現世と異界をつなぐ狭間の地。魔道師ドナトゥスは自らの野望のため、リスティスの父を謀殺、聖地を手にいれる。彼は聖地でなにをやろうとしているのか。そして捕らわれた雲母・リスティスの運命は？物語は佳境に向かう。

ソ…ッ
ソレスト…！
いっ…
はっ！
ソレストさん!?

こちらから読んでね ➡

'94はNEO GEO NEO GEO 格闘ゲームの年!!

『サムライスピリッツ』『餓狼伝説SPECIAL』と、格闘ゲームのヒット作を連発しているハード、NEO GEO。'94も、この勢いは衰えることなく、新作3本の発売が発表された。いずれも、この春、ゲームセンターの主役になることはまちがいない大物対戦格闘ゲームばかりだ。その最新情報をあますことなく紹介する。

龍虎の拳2

DATA
メーカー：SNK
登場時期：業務用ー'94年1月予定
家庭用ー未定
ジャンル：対戦格闘アクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1
ボタン×4（パンチ、キック、投げ、挑発）
登場（操作可能）キャラ数：12人
　前作では対コンピュータ戦で選択できたのは2人だったが、今回では12人から選択可能。

ワールドヒーローズ2 JET

DATA
メーカー：ADK
登場時期：業務用ー未定
家庭用ー未定
ジャンル：対戦格闘アクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1
ボタン×3（パンチ、キック、挑発）
登場（操作可能）キャラ数：16人
　2人の新キャラを加え、総勢16人に！　旧キャラにも新必殺技などが加えられた。

ファイターズヒストリーダイナマイト

DATA
メーカー：データイースト
登場時期：業務用ー'94年3月予定
家庭用ー未定
ジャンル：対戦格闘アクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1
ボタン×4（弱・強パンチ、弱・強キック）
登場（操作可能）キャラ数：13人
　前作はアーケードゲームだったが、今回はNEO GEOで登場。操作可能キャラも4人増えた。

データ欄の見方

"メーカー"は紹介したゲームの発売元。"登場時期"はゲームセンターに登場する時期。一部地域では登場が遅れることもあるので注意。"ジャンル"はゲームの概要。"レバー、ボタン数"は操作するために必要なボタン類の数。"登場キャラ数"はプレイヤーが選択できるキャラクターの数。キャラ数の下に書いてあるのは、ゲームの特徴などを説明しています。

発売が近づく『龍虎の拳２』。詳しい必殺技に関しての情報はまだ少ないが、明らかになった最新情報を大公開。新たな『龍虎』はどこが変わったのか!?

すべての技を見直しパワーアップ

１人プレイのとき、12人のどのキャラからでも始められ、パンチ・キックのボタンを長く押すことで強、短く押すことで弱の攻撃ができるようになったのは先月お伝えした。そのほかに、通常攻撃・必殺技・返し技も大幅に増え、新しい強弱のシステムによって操作性の面でも数段よくなっている。背景はすべて描きおろし。サウンドも新たなアレンジが加えられた！

主役はやはりこの２人

リョウ・サカザキ

▶タクマの息子で弟子、なおかつユリの兄。空中で放つ新必殺技の"空中虎煌拳"が新たに加わった。その威力は未知数。

ロバート・ガルシア

◀リョウの親友でタクマの弟子。ユリのことが気になっているクセに、必殺技"幻影脚"を決めてしまうロバートであった。

主役キャラに負けない個性的な面々

タクマ・サカザキ

▶"暫烈拳"を弟子のロバートに決めるタクマ。

Mr.ビッグ

▶必殺技"クロスダイビング"。謎の男とは因縁の関係らしい……。

キング

▶ムエタイ使いキングの新必殺技"トラップショット"。

新たに加わった3(?)人のキャラ

如月影二

◀如月の必殺技は〝骨破斬り(画面写真)〟などスピーディな必殺技を得意とする。忍術の使い手で、スピードのある蹴りを中心とした攻撃が特徴。極限流空手に対抗する必殺技を持っているというが…

ユリ・サカザキ

▶父のタクマから極限流空手を教えられたユリ。父と兄同様に必殺技〝虎煌拳〟を使うことができる。リョウやロバートにも使えない技も修得している、スピードが主体のキャラクター。

テムジン

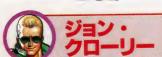
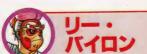
▲モンゴル相撲の使い手、貧しい子どもたちのために闘うテムジン。投げ、接近戦、フェイントといった攻撃技を得意としている。必殺技は〝蒙古大車輪投げ(画面写真)〟などがある。

謎の男

▶サウスタウンを陰で牛耳るある組織内で、Mr.ビックと対立していた男。このゲームの舞台となる異種格闘技戦運営を企画した。正体も謎なら、どのようにストーリーにからんでくるかも謎。はたして……!?

※SNKへの問い合わせは一切不可

▲連続技〝ボンバーダンス〟を決めるジャック。大会で腕の立つメンバーを捜して仲間に引き入れるのが彼の目的。

▲パンチ攻撃を主体とするミッキー。髪型を変えて心気一転。新必殺技〝チョッピングライト〟が使えるようになった。

▲相変わらず必殺技〝メガクラッシュ〟のスピードは健在。軍籍を剝奪されたジョンは金のために大会に参加する。

▲上段攻撃のみになった必殺技〝鉄の爪〟。闘うことの興奮が忘れられない彼は、またその渦中に飛び込む……。

あの『ワールドヒーローズ2』が、さらに大きな進化をとげて『JET』となって蘇る。前作から1年も満たないハイペース。いったいなにが彼らを駆り立てるのか？　そして、『JET』になってどこが進化しているのだろう？　そのあたりを探ってみた。

"駆け引き"を重視した『JET』

もう、『ワールドヒーローズ』といえばＮＥＯ　ＧＥＯの格闘ゲームにおいて、定番といえる作品。今回は『2』のあと、英雄たちが「超武会」なるものに参加するところから始まるらしい。対戦格闘ゲームとしてのシステムもさることながら、その存在感のある演出はさらに磨きがかかってきているのだ。英雄たちそれぞれの登場シーンなど、なみなみならぬ力の入りようだといえるだろう。

操作方法は、Ａ・Ｂボタンそれぞれがパンチ・キックボタンとなっている。これは前作とまったく変わらず、Ｃボタンは挑発となっており、投げには使用しなくなった。しかし前作になれている人は違和感なくプレイできるはずだ。

◀『2』に登場したキャラクターも新必殺技などを会得して登場。強力になっているのかな？

▶『JET』でも選べる1Pモードは2つ。前作まであった「デスマッチモード」はなくなった。

気になる変更点は？

キャラクターの動きは、前作に比べ少しばかり速くなっている。しかし技のスピードは少し遅くなっている。その点、飛び道具のはね返しがやりやすくなっている。もっとも大きな変更点は、ダッシュとバックステップが増えたことだろう。

◀ダッシュとバックステップ。バックステップは一瞬無敵になるので、飛び道具を抜けることもできる。

"対戦をより楽しむために"改良されたシステム

前作の14人のキャラクターに2人の新キャラクター、リョフとジャックが加わり、さらに多くの組み合わせで楽しめるようになった。新キャラクターはもちろん、前作からのキャラクターにも今まであった必殺技に加え、新必殺技が登場し、試合での攻防がさらに緊迫したものになっているぞ。

◀『2』の14人に2人の新キャラクターが加わり、16人に！　誰を選ぶ？

1Pモード

1人プレイをするときは「超武会モード」と、「武者修行モード」の2つから選ぶ事ができる。どちらのモードでも、途中参加は可能で、乱入すると対戦モードへ……。

▲「超武会」では、選んだキャラクターの登場シーンがある。

▶きれいな背景には、かなり気を使っているとのこと。

対戦モード

1人プレイ時に誰かに乱入されると、対戦モードに突入する。試合に勝った人が続けてプレイできるぞ。

▼もちろん同キャラ対戦も可能。これはハンゾウ同士の闘い。

▲これは新キャラクターのリョフとジャックの闘い。

◀嵐のまえの静けさ。気を引き締めろ！

前作よりパワーアップされた14人プラス新キャラ2人

ハンゾウ

熱き大和魂を胸に秘めた、熱血日本男児。さらに己を鍛え、厳しい修業で技に磨きをかけた伊賀忍者軍団頭目。新たな必殺技の微塵隠れの術、イズナ斬りがさく裂するぞ!!

NEW ジャック

今回登場した新キャラの1人。より強いヤツの血をすするために闘う闇の舞踏士。長い爪から繰り出されるアイアンクロールで、相手を斬り裂く！

フウマ

「オラッ！」でおなじみの風魔忍者の若頭。ハンゾウを終生のライバルとしている、相変わらずハデ好きなヤツだ。『2』では幻の必殺技だった爆裂究極拳が復活して登場！

ドラゴン

中国が生んだ、最強の拳法家。相手をスピーディな動きでほんろうする。新必殺技は、強烈な脚から繰り出される百裂蹴。

NEW リョフ

無骨で自信家の新キャラ、リョフ。三国一の暴れ者が、時空を越えて闘う。槍を使った戦法だ。

J.カーン

大陸を股にかけ、大暴れする覇王。大声が特徴の闘うことが趣味の男。新必殺技は、巨体を生かした豪快なモンゴリアンアタックだ。

マッスルパワー

驚異的な破壊力を持つ、筋肉抜群のパワフルファイター。彼の使う技は、プロレスの華麗なる技（？）の数々だ。細かい変更がされている。

ブロッケン

体中に武器を内蔵している、無敵のサイボーグ戦士。手足を伸ばしたリーチの長い攻撃が特徴。新必殺技はアームパンチ。

ラスプーチン

見るからに怪しい、謎の魔法使い。彼の力の源は、枯れることのない愛だそうだ。特に技などの変更がなく、アクセルスピンやコサックダンスも健在。

シュラ

伝統ある、ムエタイの若き勇者。黄金の脚から繰り出される技の数々で、世界の頂点を目指す。新たな必殺技、ダブルニーキックを会得して、ますますパワーアップして大会に参加する。

マッドマン

「ワーヒー」のアイドル（？）我らがマッドマン。精霊を操り、神の敵を倒すために闘う。奇妙な踊りは健在。マッドランチャーが新技。

エリック

バイキング族の誇り高き戦士。力のある者だけを認め、闘いを求める。巨体から繰り出す新必殺技のハリケーンドロップは、強烈だぞ。

リョウコ

真の格闘家になるために、修行に励む元気なスーパー柔道家。投げ技をメインにした彼女の技の数々は、どんな巨体の男でも軽々投げてしまう華麗な技だ。新たな必殺技は、首切り投げだ。それと、彼女のかわいさと魅力も必殺技かな？

J.マキシマム

「殺人マシーン」の異名を持つ天才フットボーラー。冷静沈着な彼の新必殺技は、ジョニースペシャルだ！なんか、いかにも凄そうな技だ。

ジャンヌ

百年戦争において、大天使の声を聞いたといわれる女剣士。タカビーな性格は相変わらずで、自分より強い男を求めている。彼女の新必殺技は、全身を炎で包んで突っ込むファイアーバードだ。その姿は、火の鳥！

キャプテンキッド

7つの海を制覇した、大海賊の船長。外見もかっこよく、なかなかのナイスガイだ。新たに追加された技のシャークキックは、空中から斜め下へ繰り出す強烈な蹴りだ。

格闘ゲームブームの一翼をになう『ファイターズヒストリー』。その続編が、NEO GEOでデビューだ。あの「タイガーバズーカじゃあぁ！」が聴けると思うと……。

"ダイナマイト"なデキを目指し開発中！

'93の春に登場した『ファイターズヒストリー』。各キャラに設定された弱点を攻撃すると通常より大ダメージを受けるという、独自のシステムが好評だったのは記憶に新しいところ。

そして、データイーストNEO GEO参入の3番バッターとして重要なポジションに位置するのが『ダイナマイト』ということになる。

ウリとしては、まずは全体のゲームスピードの向上。そして前作の強敵、クラウンとカルノフをプレイヤーキャラとして使用可能。さらに2人の新キャラが登場、一層のパワーアップをはかっている。新必殺技や隠し技も用意されている模様だ。また、細かなところではアクションパターンの増加により、動きがスムーズになったり、よりハデになった必殺技の演出なども見逃せないところ。

そして、NEO GEOの規格に合わせて操作方法も一部変更になり、攻撃はパンチ、キックそれぞれが弱・強の2種類に整理されている。また、なにより嬉しいのは、このゲームが家庭用としても発売されることだ。

死闘を演じる13人の猛者たち

- レイ　フライングホイールキック
- リョウコ　超山嵐
- フェイリン　空中蟷螂拳
- ジャン　ニードルシャワー
- マーストリウス　ダブルジャーマン
- サムチャイ　マットロンジュサロップ
- マットロック　オーバーヘッドキック
- ヨンミー　オーラスマッシュ
- ザジイ　ヘルファイヤー
- ミゾグチ　ごっついタイガーバズーカ
- リー　穿弓腿
- クラウン　ピック・ア・カード
- カルノフ　バルーンアタック

データイーストに直撃!! NEO GEO参入後の動向は?

『ネオジオは国内だけでなく海外でも急激に台数を増やしており、データイーストでは従来のビデオゲーム基盤（ＰＣＢ）に加えて、ネオジオ用ソフトも今後順次発売して行く予定です。』ということで、この夏発表されたデータイーストのＮＥＯ ＧＥＯ参入。

まず、第一弾として発売された『ミラクルアドベンチャー』は、データイーストお得意の横スクロールアクションということで、ＮＥＯ ＧＥＯ自体のスペックを研究、そしてハードに対するノウハウを蓄積するという見地から制作されたものということだ。

開発サイドは、ＮＥＯ ＧＥＯ（ＭＶＳ）というハードについては、まだまだ研究の余地はあるが、特に扱いにくいということはなく、非常に魅力的だという見解を持っているようだ。

そして、第二弾となるのは『フライング・パワー・ディスク』。円盤をゴールめがけて投げあい、得点を競うというシンプルなスポーツゲーム。これは、ＮＥＯ ＧＥＯのソフトラインナップの充実という目的がメインで制作され、非常に解りやすいシステムがウリになる。

さらに、『ファイターズヒストリー・ダイナマイト』に続くことになるわけだが、ゲーセンに登場するペースとしては、'93年12月に１本、'94年初旬に２本と、たて込んでいる。この理由としては、おりからのＩＣチップの品不足や、ＳＮＫの工場のスケジュールとの関連から、どうしてもこうなってしまうという事情があるらしい……。

さて、『ファイターズヒストリー・ダイナマイト』の話になるのだが、今回全くちがったハードになった分、開発ツールから何から、作り直さなければならないところが多かったそうだ。ドライバー（グラフィックやサウンドを実際に表示したり演奏したりするプログラム）やグラフィックに関しても、前作のものを全く流用するわけにはいかず、新規に制作されたものだ。

また、サウンド面も刷新されているようで、データイーストファンとしては期待度大。サウンドといえば、『フライング・パワー・ディスク』も、相当力が入っているそうで、家庭用のＮＥＯ ＧＥＯユーザーには、うれしいニュースだ。

そして、なぜ今格闘ゲームなのか？ ということだが、やはりインカム（売上）がいいということはいうに及ばず、ＮＥＯ ＧＥＯというハードが格闘ゲームに向いていることが大きいらしい。あえて奇をてらったものにしないのは、格闘ゲームに慣れ親しんでいるユーザーを裏切ることだけはしたくない、という思いからだ。

ともかく、ＮＥＯ ＧＥＯをターゲットにするにあたって、相当の人員を動員して開発に臨んで（発表された３作はそれぞれちがうチームで開発しているそうだ）おり、ノウハウもお互いが頻繁に情報交換することで、日々蓄積されており、ハードの性能を限界まで使いこなそうと努力が続けられているそうだ。

逆にユーザーの立場からいうと、あの個性豊かなデータイーストのゲームが、そのまま家庭用として自宅で遊べることが、いちばんうれしいことなのかも知れない。

参入第一弾 ミラクルアドベンチャー

第二弾 フライング・パワー・ディスク

第三弾 ファイターズヒストリー・ダイナマイト

フライング・パワー・ディスク

フライングディスク（円盤）を投げ合い、１対１で戦う対戦ゲーム。感覚的にはテニスやバレーボールに近く、相手との駆け引きを楽しむものだ。相手のゴールにディスクをシュートし、それぞれの得点を競うシンプルなゲーム。ディスクを持ったら、１秒以上は持つことができないので、スピーディなゲーム展開だ。

全６ラウンドで、各ラウンド２セット先取すれば勝ちとなる。ファイナルセットで同点の場合は、20秒間のサドンデスになるぞ。

戦う舞台は６つ。砂浜あり、コンクリートありと、それぞれちがった味わいのプレーが可能。登場選手は６人。元フットボールの選手だったり、元テニスの選手だったりするため、スライディングがうまかったり、カーブシュートが得意だったりと、それぞれ能力にちがいがある。

通常ではあり得ない変化をおこす必殺シュートもあり、パワーをためるとパワーアップしたシュートが投げられるなど、楽しみなフューチャーが数多く盛り込まれているのだ。

さらに、必殺シュート返しもあるというから、極めると奥深い試合が楽しめそうだ。

DATA
メーカー：データイースト
登場時期：業務用－'94年１月初旬予定
家庭用－未定
ジャンル：スポーツ
レバー、ボタン数：ジョイスティック×１
ボタン×２（円盤の上空投げ、低空投げ）
NEO GEO参入第2弾。スピード感抜群の新感覚対戦型スポーツゲームだ。

▶サウンドにもかなりの容量をさいているとのこと。BGMが楽しみだ。

◀相手のゴールにディスクをズバッと投げ入れるだけのシンプルなシステム。

ARCARD EXPRESS
アーケードエクスプレス

新作に元気があるのはなにもNEO GEOばかりじゃない！ その他のアーケードゲームも、大人気作の続編やアクションもの、そしてもはや定番の対戦格闘ものと個性豊かな新作が目白押し。新年早々から、ゲームセンターは熱く燃えまくっているぞ！

雷電2

タテスクロールのシューティングゲームの傑作が3年振りに復活!!

◀新たに追加された装備「拡散ボンバー」。何十発もの小さな爆弾が自機の周囲にバラバラと飛び散って、広範囲の敵を撃破する。

クオリティの高さと難度の高さで全国のシューティング野郎を熱狂させ、登場から3年が経過した現在も現役で稼働し続けている「雷電」。その「雷電」を、グラフィック、サウンド、ゲーム難度など、あらゆる点で超えたスーパーシューティング、それが「雷電2」だ。

空中物、地上物を問わずに敵を破壊するショットと、一撃必殺のボンバーを使って戦うシステムは前作同様だが、今回は「プラズマレーザー」と「拡散ボンバー」が追加され、攻撃力が強化されている。しかし、敵はそれ以上に手ごわくなっており、悲鳴をあげたくなるほど難度が高い。全8面、エキサイトしっぱなしだ。

◀一定時間連射すると、敵を追尾するようになる「プラズマレーザー」。

◀ボスキャラは前作以上にカタく、攻撃もさらにパワーアップしている。

DATA
メーカー：セイブ開発
登場時期：現在、ゲームセンターでプレイ可能
ジャンル：縦スクロールシューティング
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1 ボタン×2（ショット、ボム）
前作のスタイルはそのままに新しい武器を搭載して登場。前作同様、2人同時プレイ可能。

サバイバルアーツ

デジタイズキャラの対戦格闘アクション

謎の総合格闘技サバイバル・アーツの継承者の座をめぐる戦いがテーマの対戦型格闘ゲーム。投げ技のダメージをうち消す「受け身システム」や武器を手にいれて使えるなど、従来の格闘ゲームにはない個性的なシステムが特徴だ。

◀ステージの中にはさまざまな武器が隠されている。それを見つけて手にいれれば、強パンチボタンで使用することが可能になる！

DATA
メーカー：サミー工業
登場時期：現在、ゲームセンターでプレイ可能
ジャンル：対戦格闘アクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1 ボタン×6（弱・中・強パンチ、弱・中・強キック）
登場（操作可能）キャラ数：8人
新システムを使用したグラフィックは必見。

ダイナ・ギヤ

超スピード横スクロールアクション

恐竜時代に逃亡した凶悪犯・グスタフを追うタイムパトロールと、グフタフの造り上げた改造恐竜軍団の戦いを描くアクションゲーム。

プレイヤーキャラの使う数々のアクションや必殺技と、迫力あふれるボスキャラは必見だ。

◀プレイヤーキャラは、タイムパトロール隊員と彼に協力する狼人間の2種類。それぞれ個性的な技を駆使して戦うのだ。

DATA
メーカー：サミー工業
登場時期：未定
ジャンル：横スクロールアクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1 ボタン×2（ショット、ジャンプ）
プレイヤーが選べるキャラは2人。選んだキャラクターによって、ステージ進行が異なるぞ。

デッドリースポート

個性的なキャラが多数登場する格闘ゲーム

キャラクターの個性を全面に押し出したつくりの対戦型格闘ゲームがこの『デッドリースポート』。バイキングにグリーンベレー、果ては京劇俳優やピエロなど、どんな戦いをするか想像もつかないようなキャラが多数登場するのだ。

◀各キャラともかなり激しいアクションを見せてくれるが、なかでもピエロと京劇俳優のトリッキーな動きから繰り出す技が注目だ。

DATA
メーカー：サミー工業
登場時期：未定
ジャンル：対戦格闘アクション
レバー、ボタン数：ジョイスティック×1 ボタン×6（弱・中・強パンチ、弱・中・強キック）
登場（操作可能）キャラ数：9人
飛び道具打ち返しシステムを導入している。

ゲームミュージック情報満載！

GM専科

原宿ルイードで行われるGAMADELICの単独ライブ、『バーチャファイター』のシングルCD発売を記念して催されるセガの新バンドB-univのライブを盛り込んだイベントなど、冬の寒さを和らげる熱い話題が続々と登場するので、今月の『GM専科』はいつもの1.5倍のボリュームでお届けする！　2月から3月にかけて、のべ4回もライブが展開されるなんて、季節は冬でもGM界は真夏の日差しのごとく絶好調！

GAMADELIC が原宿ルイードに登場！

▲左からギターのTom、ベースのATOMIC HANADA、キーボードのSeilah、ドラムのN'GJA MIURA、ラップボーカルのMR☆K、ギターのMARO。１時間半の単独ライブにメンバーはやる気マンマン！

電撃ライブ第1弾開催！

ホットなバンドのライブをGMファンに送る特別企画！

ライブはアルバムだけではわからなかったバンドのちがった側面をみることができ、メロディ、リズム、グルーブ感を身体で感じることができる唯一の場。そういった貴重な機会を不定期だけれどもすこしでも多く提供していこうという特別企画、電撃４誌が合同してお送りする『電撃ライブ』の開催が決定（招待ライブなので観覧希望者は１月21日に発売の『DELICIOUS SELECTION』の応募方法を参照）。

２月５日に原宿ルイードで行われる（開場18：30・開演19：00）『電撃ライブ』の第１弾に登場するバンドは、バツグンのチームワークで確実に技術力を向上させつつあるGAMADELIC。

ベストアルバムを製作中の彼らに『電撃ライブ』に向けての意気込みを聞いてみた。

「ライブのたびにいってるんですけれど、できるだけ動くようにしたい（笑）」（Tom）

「小さめの会場だから酸欠にならないようにしたい！（笑）」（N'GJA MIURA）

「夏の『GMライブ』でやっとライブに開眼した（笑）。そのぶんガンバリます！」（Seilah）

「単独で小さなライブハウスでできるので楽しみです。お客さんとの距離が近くなるのでワクワクしてます」（MR☆K）

「小さいところでやるんで、すべてが見えちゃう。ですからバンドの出す音の勝負になりますよね。」（ATOMIC HANADA）

「今回は１時間半と長いですから、15から16曲やります。２月５日に照準を合わせて、よりおもしろいMCとか、よりハードな動きを取り入れたい」（リーダーMARO）

製作中の彼らの新作は、新録音を２曲ふくんだ〝GAMADELICの歩み〟に相当する、まさに集大成的なアルバム。これを聴かずしてGAMADELICは語れない！

読者40名をGAMADELIC『電撃ライブ』にご招待！

電撃４誌（電撃王・電撃スーパーファミコン・電撃PCエンジン・電撃コミックGAO）の読者のなかから抽選で40名を『電撃ライブ第１弾』に招待します。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、下記のあて先まで送ってください。締め切りは１月20日（消印有効）。

あて先
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス902号
サイトロン＆アート㈱ゲーマデリック「電撃王」係まで！
※締め切りは１月20日の消印有効

DELICIOUS SELECTION

アーケード
１月21日発売
CD／2500円［税込］
収録曲13曲
●ポニーキャニオン

収録曲

曲名	出典
1.ペーパー・トレイル	G.M.S.1500SERIES『空牙』より
2.ザ・ソード・オブ・ライト	G.M.S.1500SERIES『ダークシール』より
3.オーバーカム・ユア・ディスペアーズ	G.M.S.1500SERIES『ダークシール』より
4.エドワードランディ	G.M.S.1500SERIES『エドワードランディ／スーパーバーガータイム』より
5.スーパーバーガータイム	G.M.S.1500SERIES『エドワードランディ／スーパーバーガータイム』より
6.オペレーション・サンダーゾーン	G.M.S.1500SERIES『サンダーゾーン』より
7.ギャラント・サベージ	デスブレイド・リミックスバージョン
8.ROHGA	G.M.S.1500SERIES『ウルフファング／タンブルポップ』より
9.ザ・ゲート・オブ・ドーム	G.M.S.1500SERIES『ダークシールII』より
10.ドラゴンガン～神炎～	G.M.S.1500SERIES『ドラゴンガン』より
11.フラワーバスターズ	G.M.S.1500SERIES『ナイトスラッシャーズ／フラワーバスターズ』より
12.ファイターズヒストリー・メドレー	新録音
13.ゲーマデリックのテーマ	新録音

B-univ『バーチャファイター』CDシングル発売記念イベント!!

彗星のごとくデビューをかざった、元S.S.T.BANDのメンバーである、並木晃一と光吉猛修が再び結成したセガの新バンド『B-univ(ベビーユニバース)』。彼らのデビュー作『バーチャレーシング＆アウトランナーズ』につづいて発売されるのは『バーチャファイター』のCDシングル。登場ゲームキャラのAKIRAとKAGEのテーマ曲をアレンジ収録しておりハイスピードでダンサブルなサウンドがうねりまくる快作である。

このCDの発売を記念して、1月13日に西麻布のクラブイエローでイベントが開催される。メインとなるのはB-univのライブなのだけれど、ライブハウスでなくクラブで行われるのは、イギリスでクラブカルチャーとゲームが非常に密接なつながりを持っていることに関係している。「日本でも、クラブのファッショナブルな感覚をゲーム文化に取り入れていこうではないか」という主旨をもとに企画された、とてもカルチャーなイベントなのだ。

▲B-univの主要メンバー、並木さんと光吉さん

会場では『バーチャファイター』の勝ち抜き戦、海外で発売されているセガ公認のグッズの展示、ソニックの海外アニメの上映などもあって、純粋なゲームイベントとしても楽しめる。

B-univの次なる作品は2月23日に発売される『バーチャファイター』のビデオのCGMV(コンピュータ・グラフィック・ミュージック・ビデオ)。彼らの音楽に合わせて独特のポリゴンキャラが乱舞する。ゲームファン必見のビデオになることまちがいなし！

バーチャファイター

アーケード
1月19日発売
CDシングル／1000円［税込］
全2曲収録
●東芝EMI

SEGA VIRTUA NIGHT

西麻布　クラブイエロー

●1月13日／19：00〜24：00
前売り￥3000(税込) 当日￥3500(税込) (18歳未満入場不可)
お問い合わせ　㈱シンク☎03(3370)3462

葉山宏治LIVE'94
〜史上最大の兄貴〜

開催近し!!

脳髄をえぐるような独特のサウンド作りで、各方面に話題を振りまく葉山宏治を中心としたユニット〝葉山宏治＆ブラザーズ〟。1月1日に発売された最新作『超葉山・兄貴番外地』につづき、東京と大阪のライブが近づいてきた。夏の『GMライブ』以上にパワフルなライブになるだろうから、ライブにいくオーディエンスはアルバムをじっくり予習してライブにのぞもう！

渋谷　ON AIR
●2月25日／開場18：00・開演19：00／￥3800［税込］
ステージフライト☎03(5467)8899

大阪　難波ウォホール
●3月4日／開場18：00・開演19：00／￥3800［税込］
サウンドクリエーター☎06(357)9900

どんぶり島通信　電撃支部

ツインビー関連CD 2作品リリース

ノリにノッてるアイドル化計画。1月21日に発売されるCDは葉山の兄貴と國府田マリ子さんのデュエット曲『ラッキー・ラッパー・パーティー』を収録。2月5日に発売されるものはスーパーファミコン版のサウンド集とアレンジ集の2枚組の大作。両タイトルともに椎名へきるさん演じるパステルちゃんのモノローグが入っているぞ。

ラジオドラマ　ツインビーPARADISE VOL.1

アーケード・PCエンジン
X68000・スーパーファミコン
1月21日発売
CD／2800円［税込］
全2曲・ドラマ5本収録
●キングレコード

ツインビー　レインボーベルアドベンチャー

スーパーファミコン
2月5日発売
CD2枚組／3500円［税込］
全44曲収録
●キングレコード

GM新シリーズ誕生『カプコン サウンド・シリーズ』!!

カプコンとソニー・ミュージックエンタテインメントが新シリーズを発足させた。『カプコン サウンド・シリーズ』と名づけられた、このシリーズは、〝アーケード ゲームトラック〟というゲームのオリジナル音源を収録するシリーズと、アレンジ作を収録するシリーズの２本立てで展開されていく予定。その第１弾は、１月21日発売の『スーパーストリートファイターⅡ』。『スパⅡ』で流れるすべての音楽とＳＥ等をＱサウンド(立体音響システム)で収録している。１月20日からはテレホンサービスによって最新アルバムの音もチェックできるようになる。

そのほかに、ドラマCDや劇場用アニメのサントラといった企画が進行中。今後の展開に要注目の新シリーズだ。

スーパーストリートファイターⅡ アーケード ゲームトラック

アーケード
１月21日発売
CD／2000円[税込]
全65曲収録
●ソニー・レコード

Tel Tel Boxで カプコンサウンドをチェック!!

①東京03(3624)2662または大阪06(700)2662に電話
②音声の案内にしたがって〝聴かせてコール〟に進む
③メニュー番号をプッシュまたはダイヤルする(※)

カプコンサウンドBOX 8009

CHART
GMセールス TOP10

順位		タイトル	発売元
1位	△	サムライスピリッツ	(ポニーキャニオン)
2位	▽	聖剣伝説２	(スクウェアソフト)
3位	ー	ファイナルファンタジーⅤ	(スクウェアソフト)
4位	▽	餓狼伝説２	(ポニーキャニオン)
5位		FFⅤ(DEAR Friends)	(スクウェアソフト)
6位		ファイナルファンタジーⅣ	(スクウェアソフト)
7位		超兄貴	(NECアベニュー)
8位	▽	ドラクエⅤ～天空の花嫁	(アポロン)
9位		真・女神転生	(ビクターエンタテインメント)
10位		餓狼伝説〈サントラ〉	(キングレコード)

●店員さんからのおすすめの１枚

12月18日に発売された『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』から抜粋された交響組曲『ドラゴンクエストⅠ』なんてどうですか？

情報提供 新星堂荻窪店

★…前号と同じ順位 △…順位上昇 ▽…順位下降 無記入…TOP10初登場
＊ダイヤル回線の電話からお掛けの場合、トーンの切り替えを行ってから、プッシュして下さい。

NEW RELEASE 1/8～2/7

※リリース作品のデータは上からゲームの発売されたハード・発売日・値段・収録曲数・発売元を表しています

豪血寺一族／ATLUS

アーケード
１月21日発売
1500円[税込]
全20曲収録
●ポニーキャニオン

相手の生気を吸い取って若返るババキャラ〝お種〟で、カルト的な話題を巻き起こした異色格闘ゲーム『豪血寺一族』のサウンドをCD化。登場キャラがユニークなせいか、サウンドもミョ～なノリを持っている。そこがまた魅力的?

究極戦隊ダダンダーン

アーケード
１月21日発売
2800円[税込]
全22曲収録
●キングレコード

勧善懲悪戦隊もののノリを取り入れたアクションゲームのサウンドが早くもCD化。最初と最後のステージで流れる、子門真人の主題歌『戦え！ダダンダーン』が入っており、このカラオケバージョンを収録している。

サイバースレッド

アーケード
１月21日発売
1500円[税込]
全16曲収録
●ビクターエンタテインメント

アーケード〝ポリゴン処理〟の老舗ナムコが送る、ビークルと呼ばれるホバータンクを操る対戦ゲームのサウンドを完全収録。スピード感や派手さはないが、抑圧された感じのメロディと金属的なベースラインが印象に残るヘヴィなサウンドがウリ！

リッジレーサー

アーケード
１月21日発売
1500円[税込]
全８曲収録
●ビクターエンタテインメント

〝まるで実写〟の映像に話題が集中したドライブゲーム『リッジレーサー』のサウンド集。もっともドライブ感のある、〝リッジレーサー〟という曲だけフュージョン調。ちまたでハヤリのダンスミュージック系のサウンドがメインの構成。

交響組曲「ドラゴンクエストⅠ」

ファミコン
スーパーファミコン
１月12日発売
2800円[税込]
全18曲収録
●ソニー・レコード

ついに発売されたスーパーファミコン版の『ドラクエⅠ・Ⅱ』。この、おなじみのサウンドを、完成された交響組曲として収録。指揮はすぎやまこういち、演奏は、最近ゲームづいているロンドン・フィルハーモニー管弦楽団が担当。

2月の新譜情報

●パラディオン
2月25日／2800円(税込)ポリドール

●ツインビー PARA DISE Vol.2
2月23日/2800円(税込)/キングレコード

●サムライスピリッツ ～イメージアルバム～
2月18日／2500円(税込)／ポニーキャニオン

●ミラクルアドベンチャー・戦え原始人3
2月18日／1500円(税込)／ポニーキャニオン

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

DENGEKI CALENDER

電撃コミックス	●絶賛発売中！　イース⑥　羽衣翔　定価950円 ●1月10日発売　幼稚園戦記まだら　義見依久 with MP　定価680円 ●1月11日発売　ミュータントタートルズ①　定価480円 ●1月27日発売　物の怪らんちき戦争①〜④　夢来鳥ねむ　定価各560円 ●1月27日発売　爆れつハンター②　原作:あかほりさとる、作画:臣士れい　定価560円
電撃文庫	●絶賛発売中！　漂流伝説クリスタニア②　水野良　定価520円 ●絶賛発売中！　卒業　センチメンタル・サマー　渡辺麻実　定価520円 ●絶賛発売中！　大久保町の決闘　田中哲弥　定価560円 ●絶賛発売中！　偽書幕末伝　秋葉原竜馬がゆく(二)〜京血風編〜/榊涼介/定価580円
電撃CD文庫 ベストゲームセレクション	●絶賛発売中！　エメラルドドラゴン　定価3800円 ●1月25日発売　ファイアーエムブレム　定価3800円
電撃攻略王	●絶賛発売中！　す〜ぱ〜ぷよぷよ　必勝のスーパー問題集　定価680円

※定価・予価はすべて税込みです。

おまちかねの『クリスタニア』イベント情報!!

TRPG大会とラジオ番組の公開録音がドッキング！　世紀の大イベントを見逃すなっ!!

本誌で連載中の「封印伝説」をはじめ、文庫、ラジオドラマに世界を広げる『クリスタニア』。そのファンの皆に感謝の意味を込めて、ラジオ番組とTRPGをドッキングさせる超巨大イベントが開催されることになった！

「電撃イベントクリスタニア冒険者大会」は、主催がビクターエンタテインメント、メディアワークス。開催場所は東京・お茶の水にあるカザルスホールだ。イベント当日の3月21日は、2つの大きなプログラムで進行していく。

まずは、みんなも楽しみにしているTRPG大会が午前11時半からスタート。ゲームマスターには安田均先生、水野良先生をはじめとするグループSNEの方々が担当してくれるから初心者の人も安心してプレイできる。そして午後4時からは、ラジオドラマ『レジェンド・オブ・クリスタニア』（文化放送系毎週日曜絶賛放送中）の番組公開録音が始まる。みんなの大好きなレードン役の石田彰さんやアデリシア役の弥生みつきさんといった声優さんが登場するぞ。

参加希望の方は、必ず往復ハガキを使って左下の要領で応募してくれ。締切りは2月10日（木）必着。このイベントを見ずしてTRPGは語れない!!

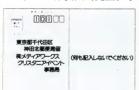
▼『漂流伝説 クリスタニア』は、①②巻まで好評発売中。

東京都千代田区
神田北郵便局留
㈱メディアワークス
クリスタニアイベント
事務局

（何も記入しないでください）

▲往信ハガキ（オモテ）▲復信ハガキ（ウラ）

（あなたの住所、氏名を記入してください）

①住所
②氏名
③電話番号
④年齢
⑤職業
⑥参加の希望
A.テーブルトーク大会から参加したい
B.公開録音のみ参加したい
⑦Aを希望した人のみ、TRPG歴を記入してください。

▲復信ハガキ（オモテ）▲往信ハガキ（ウラ）

▲いよいよクライマックス直前の「封印伝説」。リュース達の運命は…。

▶『クリスタニア』の「はじまりの冒険者たち」はラジオドラマで快調オンエア中！

TMNTが電撃に上陸！

『ミュータント・タートルズ』単行本化!!

ある日、4匹のミドリガメがミュータンジェンでミュータントに変身した！　カッコイイけどイタズラ好きで、ピザが大好きな『ミュータント・タートルズ』は、世界中の子供たちのスーパーヒーロー。日本でも毎週水曜日にTV東京系で午後6時30分から放映されているアニメシリーズ（30分番組）が、子供はもちろん大人にまで大人気だ。

その『ミュータント・タートルズ』が、なんと電撃コミックスのラインナップに加わるのだ！　最新刊の第1巻ははやくも1月11日に登場。定価は480円（税込）だ。その後も単行本がぞくぞく発売されるが、第2・3巻をみんなにお届けできるのは、1月27日予定。「とても待ち切れないよ!!」というせっかちな読者は、TVなり、ビデオなりで『ミュータント・タートルズ』熱を持続させておくのがオススメだ。

▲タートルズがTVをとび出してコミックに！

秋葉原が今度はカードで大暴れ！

いざ出陣！　『戦国秋葉原 信長伝』カードゲーム登場!!

本誌の人気コーナー〝榊涼介のSLG巷談〟や、『偽書信長伝　秋葉原の野望（角川書店）』でおなじみの秋葉原がSLGカードゲームになって登場した！

その名も『戦国秋葉原　信長伝』。同名のPC98版シミュレーションゲームのカードゲーム版だ。

秋葉原や四谷などの愉快なキャラクターに扮して、全国統一を目指すこのゲーム、虚々実々の駆け引きや、手に汗握るサイコロ合戦など、面白い要素がもりだくさん！

それもそのはず、このゲームは原作・榊涼介、ゲームデザイン・黒田幸弘、イラスト・盛本康成と超豪華メンバーによって作られているのだ!!　定価は2800円（税込）。すでに発売中の『フォーチュン・クエスト』ボードゲーム（税込定価4800円）と一緒にみんなで楽しんで欲しいゲームだ。

▲『F・Q』のボードゲームには、小説でおなじみのあのキャラが！

▲パソコン版に負けず劣らずのカードバトルだ。

CD 超人気S・RPGがCD文庫化
目で、耳で『ファイヤーエムブレム』を楽しめる!!

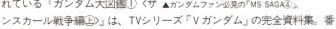
'94年1月21日に、任天堂から発売される予定のシミュレーションRPGソフト『ファイアーエムブレム』。なんとこの人気ソフトの初のCDドラマが、電撃CD文庫より定価3800円(税込)で近々リリースされる!『ファイアーエムブレム』といえば、ゲームファンでなくともいちどは聞いたことのある大人気シリーズ。当然、起用されている声優サンも感涙モノの豪華キャストなのだ。またブックレットも、『爆れつハンター』(電撃コミックGAO!連載中)のあかほりさとる先生&臣士れい先生の最強コンビによる、31ページのオリジナルコミック収録というスグレモノ。さらに名場面集のカラーイラストはすべて、アニメ界の超新星イラストレーター、中沢一登先生の描き下ろし!! これを見逃す手はないぞ!!

◀▲中沢一登先生によるイラストで『ファイア～』の世界が広がる。

電撃に新シリーズ登場!
電撃EBがアニメ&特撮を全面カバー!!

あれも知りたい、これも知りたい、という好奇心旺盛な読者のみんなのために、電撃が新しいシリーズをふたつ発表する!

まず電撃EB(エンターテイメント・バイブル)シリーズは、アニメや特撮などの設定資料集が中心のシリーズ。第1弾にリリースされている『ガンダム大図鑑① 〈ザンスカール戦争編㊤〉』は、TVシリーズ『Vガンダム』の完全資料集。番組前半を詳しく収録した公認ガイドブックだ(税込定価880円)。

▲ガンダムファン必見の『MS SAGA④』。

そして、ガンダムアンソロジーコミック 『MS SAGA④』も、電撃から新登場! 初代ガンダムから最新のVガンダムまで様々な年代のコミックアンソロジーで、作家陣は近藤和久先生、松浦まさふみ先生、ことぶきつかさ先生と超豪華! いろんなガンダムが登場して、皆を楽しませてくれることまちがいないぞ。ガンダムファンは見のがせないね。定価は1000円(税込)。EBシリーズともに期待してくれ!!

TV 『ライ』4月より放映開始!!
TVアニメ版『銀河戦国群雄伝ライ』製作進行中!!

電撃シリーズのコミック誌、月刊電撃コミックGAO!誌上で大好評連載中の『銀河戦国群雄伝ライ』。真鍋譲治先生が贈る、大宇宙を舞台にした銀河戦国絵巻の決定版なんだけど、実はその「ライ」がTVアニメになることが決定したのだ! まさにファンには涙モノのニュースだよね。

放送開始は、来春4月から毎週金曜日午後6時30分テレビ東京系で。銀河を席巻するライをTVで見られると思うとワクワクしてくるよね。

ちなみに『銀河戦国群雄伝ライ』は、電撃コミックスEXより第1巻から第8巻までが新装版で発売中なので、4月の放映前に予習しておくといいかも。

◀▲『ライ』は①～⑧巻までが新装版でメディアワークスより発売中。

『卒業』の小説版、遂に登場
渡辺麻実先生サイン入り文庫本を5名にプレゼント

夏にはPCエンジン版ゲームも発売され、ますます大人気絶好調の『卒業～グラデュエーション～』。電撃からは、大好評のCD文庫に続いて、初のオリジナル小説『卒業 センチメンタル・サマー』をお届けする! 清華女子高等学校3年B組の問題児、麗子、静、まみ、聖美、美夏。個性的で、魅力的な彼女たちの、北海道を舞台にした卒業特別編、高校最後の夏休み……。

▲この文庫本に渡辺先生のサインを入れてプレゼント!

著者はOVA『ロードス島戦記』などで有名な渡辺麻実先生。そこで今回は『卒業』の小説単行本化を記念して『卒業 センチメンタル・サマー』の渡辺麻実先生サイン入り文庫本を5名にプレゼント。あて先は、〒110 東京都千代田区神田神保町2-22-11 メディアワークス電撃王編集部「文庫プレゼント」係まで。締切は2月15日(火)。当日消印有効。

迎夏生先生のカラー画集第1弾!
『F・Q』のカラーイラストを総天然色で楽しめる!!

ほのぼのとしたタッチが大人気のマンガ家、迎夏生先生の初のカラー画集が、2800円(税込価格)で電撃より発売される。今回の第1弾は、小説、OVA、コミック、ゲーム、CD、とメディア展開され、人気がうなぎ登りのスーパーライトファンタジー『フォーチュン・クエスト』に使用されたカラーイラストを集めたもの。

「ぜひ迎先生の画集が欲しい!」という、読者の要望におこたえして作られたこの画集には、小説の表紙やコミックのカラーイラスト、あちこちに登場したモンスターたちが総天然色で収録されている。

しかも、この画集のための美しい描き下ろしカラーイラストも初登場!

ここまでクオリティーの高い画集なら、ファンでなくても買うしかないよね!!

◀これが描き下ろしカバーイラスト。

東京国際ブックフェア
1月29、30日の2日間 幕張メッセで開催

主な出版社が一堂に会する『東京国際ブックフェア'94』が、来年1月29日(土)30日(日)の2日間、千葉県の幕張メッセで開催される。この大イベントに、電撃5誌をはじめとして、あらゆるメディアに展開を続ける我がメディアワークスも、もちろん出展するぞ。

当日は「電撃CD文庫」シリーズがすべて無料で聞ける、視聴コーナーを設けるほか、『エメラルドドラゴン体験版ムック』のサブゲームであるスロットマシーンを使った、オリジナルテレカなどが当たるゲーム大会などなど、楽しい企画が盛りだくさんだ!

さぁ、いつまでも正月のおトソ気分に浸ってないで、1月最後の週末は幕張メッセの『東京国際ブックフェア'94』へ出掛けよう。

▲「エメドラ」のサブゲームができるのだ!

びいず羽岡　超ド級必殺全機種対応版

スーパーウラワザEX

伏せ字ばかりがなぜめだつ！ ゲームソフトとウラワザと規制のお話

ウィスパーとソフィサラは凄いそうだ。まるでスクウェアの新作のように新しい試みをバンバン打ち出してくるらしい。生理用品界の「買い」だそうだ。男にはいっさい判らないがサイドギャザーの有る無しや微妙な形が決め手になる……ってこういうムダな知識が女のコと話す時に大活用されるワケだね。初めて会った娘にいきなり「キミ、なに使ってる？」とは聞けないだろうが（いや聞いてもいいけど……）飲みに行ったりしたらもう大丈夫。シモの話しから口説きの方向へ……いかねぇな。すまん。忘れてくれ。ゲームの好きな娘をゲームの話題で口説いたほうが早そうだ。「オレ、ネオジオ持ってるんだ」は最近じゃ甘い。「オレさぁ3DOとレーザーアクティブ持ってるんだぁ」なら彼女はイチコロ。いつの間にかキミの部屋へＧＯだ！　そこでのウラワザは各自研究するように。オレの必殺ワザは教えない。

さて、今回は規制のお話。規制と言うとすぐに18禁を思い出すが、世の中には「お○○こ」以外にも沢山の規制が存在する。中でも最近生まれて、特に厳しいのがゲームの雑誌記事への規制。シナリオ性を持つゲーム、RPGの規制は超キビシイ。まあ、ソフトウェアが持つその特性上（価格、それに費やす時間、達成度等)、シナリオの結末を知ってしまったらつまんないっていう、カンタンなオチなんだけどね。『ドラクエⅣ』（FC）のエンディング写真を掲載した写真誌がエニックスに訴えられたのは有名なお話。ただ、このストーリーの規制ってヤツはそのうち無効化するんじゃないだろうか？　だって今後主流であるマルチシナリオ、マルチエンディングのゲームが発展していけば、規制のかけようがないじゃん？　攻略記事が作れないゲームがバンバン出てきて欲しいもんだ。職は無くなるけど。

●しかし規制は無くならない……はて？

でも、もしストーリーの規制が無くなっても、絶対に無くならないだろうと思われるのが「ウラワザの規制」。たとえば最近発売された『なんとか』ってRPGの続編には「敵の攻撃を全て避ける」とか「無敵のキャラが作れる」なんていうワザが発見された。これが発表されちゃったらゲームの面白さを半減させてしまうっていうんで掲載不可。中には3年以上前に発売されて未だ規制のかかったウラワザを持つ超大作RPGも存在する。これらの規制されたワザはいくら読者様から発見のハガキが送られてきても、雑誌上に掲載されることはない。「汚ったねぇなぁ、だから大人は嫌なんだよ」と思う人もいるだろうけど……しょうがないのよ……規制を破ると、当然その報復として新作の情報がもらえなかったりして、仲間外れにされちゃうの……。そもそもゲームの規制がここまでキビシイのって、昔、専門誌が規制をバンバン、またはこそこそ破ってたからなんだから……。業界が若くてモラルレベルが低かったって所ですかねぇ。

最新のウラワザを集計して分析してみると……おぉ！　あんなことやこんなことまで判ってしまう……そんな気がする「ピックアップ」！

SFC

コンシューマの主流。12月発売のソフト数はバカみたいに多かった。でも中には本当にバカみたいなソフトもあるから要注意！

●餓狼伝説2

1993／11／26　タカラ　¥9,980　■いわずと知れた格闘ゲーム。ウラワザで『スペシャル』も形無しな感じ…。在庫有り。

●クラウザー＋三闘士を操る：画面にTAKARAと表示されたら、Ⓑ、Ⓐ、Ⓧ、Ⓨ、✚上、左、下、右、Ⓛ、Ⓡと入力。するとあの強い方々を操作可能になる。当然同キャラ対戦もオッケイ！

★さすが後発、ＳＦＣ版用に用意されたのが『餓狼ＳＰ』(ネオジオ)も真っ青な４人が使えるという大ワザ。これからネオジオ版を買おうとしていた人にショックを与えた……わけではない。だって決定的にレスポンスが違うもの。SFC版はキャンセルがききやすいっていうし。……しかしなんですねぇ、おじいさん、今年も格闘でしたねぇ。来年も？　『サムライ』くらい個性が有ればいいけど……個人的にはもうアキたなぁ。ダメ？

●装甲機兵ボトムズ

1993／10／29　タカラ　¥9,800　■シブイ人気を保つアニメを下敷きにしたＡＣＴ。『マリオカート』のようにＡＴを操作。

●スタンディングトータスでプレイ：パスワード入力画面で「TS41HTA」。最強のAT、スタンディングトータスで始められる。もうひとつ、「SOUND　TS」でサウンドテスト。

★なんとタカラが2本。ちょうど12月の発売ラッシュの前のデータなんで……そんなもんです。

FC

不調も不調、もうおしまいか？　とまで言われているＦＣ。確かにソフトタイトルは減ったけど……安いのはやっぱ魅力だ。

●ロックマン6

1993／11／6　カプコン　¥7,800　■すでに定番な超ムズACT。ゲーム好きなら誰でも１度はやったことがあるハズ。

●ボスの弱点：トマホークマン・プラントバリアー、ヤマトマン・シルバートマホーク、ナイトマン・ヤマトスピア、ウィンドマン・ケンタウロスフラッシュ、ケンタウロスマン・ナイトクラッシャー、フレイムマン・ウィンドストーム、ブリザードマン・フレイムブラスト、プラントマン・ブリザードアタック。

★ボスの弱点さえわかればあとは……カンタンにはならないらしい。ツライゲーム。

PC

年末は『イースⅣ』が出てるハズだけど、今回のデータでは『悪魔城』のみ。１月の『エメラルド　ドラゴン』を待つか。

●悪魔城ドラキュラX(PC)

1993／10／29　コナミ　¥7,800　■いわずとしれた名作のアナザーストーリー。そのデキはすさまじい。評価も高い。

●マリアの秘密：マリアで✚上、下、右、Ⓘと入力するとスタンド（？）が使える。それと、名前入力で「X－X！V″Q」で面セレ。旧システムカードでたち上げると裏ゲームが！

★さすがコナミのウラワザ。特に旧システムカードの裏ゲーム「あくまぢょおどらきゅら」は必見。

MD

年末は『PSV』のＭＤ。そのちょっと前に発売された大きいゲームは下の２本ってとこ。ちょっとサビシイかぎりなのだ。

●ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

1993／9／23　セガ　¥8,800　■音楽、アニメ共に秀逸のデキ。メガＣＤを持っているなら買ってソンはしない。

●エディットモード：タイトルで✚下、下、下、左、右、Ⓐと押すとサウンドテスト。そこでFM40、PCM12、DA11と入力してゲームを始めるとお馴染みエディットモードに。プレイ中、ボタン操作でソニックを木や旗に変えたりできる。07、07、07だとスペシャルステージをプレイできる。それと、タイムアタックモードでトータルタイムが25分46秒12以内だと、タイトル画面でビジュアルモードが追加。イカシタ絵を見られるぞ！

★セガの代表的なゲームなだけに、ウラワザも代表的（？)。CDのゲームにありがちなワザは完全網羅って感じ。

●シャイニング・フォースⅡ

1993／10／1　セガ　¥8,800　■前作ほど評判の高くないのが気になる、今期後半のＭＤ大作のうちの１本。

●コンフィグモード：セガのロゴが表示されている間に✚上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左と押してⒷ。これでゲームクリア、敵操作、味方オートなんていう、ほとんど無敵なコマンドのあるコンフィグモードに。ただし便利すぎて、試してしまうとゲームがつまらなくなってしまうので要注意。そして主人公の名前の決定の時、Ⓩを押したままでいると仲間全員の名前を変えることが可能！　お好きな名前でプレイを。

★前回書きましたが、入力が非常に難しいんで、何万回でも試すつもりでやってください。１回だと絶対成功しないっス（当社比）。

イラスト／しろー大野　※本文中の略号は以下の通り　SFC＝スーパーファミコン、ＦＣ＝ファミコン、ＰＣ＝ＰＣエンジン、ＭＤ＝メガドライブ、ＧＢ＝ゲームボーイ

規制とは？　いったいナニ？

規制……それは何もゲームに限ったことじゃない。それこそ推理小説の犯人を教えるとか、映画のエンディングの紹介はタブーになっているし。文化って呼ばれるモノには常にまとわりついてるらしい。子供の遊びだったTVゲームが、RPGの登場で「文化」にレベルアップした証拠なのかなぁ？　まあ、小説〜無声映画〜トーキー（映画）〜ビデオ〜ゲームと、2Dメディアの進化の中で、終えるまでムダに時間と金を消費するって点じゃナンバー1だもんね。それだけに最後を教えられちゃうとガックリきちゃうわけだ。もっとも熟練ゲームマニアに言わせると「ゲームは経過が楽しいんであって結果は関係ない」んだそうだが……結果も求めちゃうよなぁ。勇者になって世界の危機を救って、いろんな人に誉められるとうれしいじゃない？

「そういうウラワザは知っててもやんなきゃいいんだから掲載してくれ」っていう意見もある。報道の自由なんていうイカシタ権利を持ってくるヤツもいる。だけど……ルルルルル……人間てなぁ弱いというか情けないもんで、ズルを知ってしまうとそれに頼りたくなるんじゃない？　これはオレだけじゃないと思うんだけど……RPG系で無敵やコンフィグが発見！　とたんにやる気がなくなっちゃうの。ビジュアルテストで各シーンを見て、敵を出なくしてエンディング見ちゃって、ハイ終わり。自分自身、ゲーム好きなのかな？　と考えるくらいタンパクになっちゃって……。その辺を考えると、ゲームにはいろんなことを知らない方が楽しみが多いって気もするもんなぁ。

●でも、ウラワザは知りたいんですよ、ウキキ

だからといって絶対に規制があった方がいいってワケじゃない。せっかく高い金を払って買ったソフトなんだから何度も楽しみたいのが本音じゃない？　発売時期からある程度経過したら、ウラワザは解禁ささた方が「遊ぶ」という意味ではいいソフトじゃないのかなぁ？　その辺で評価したいのはスクウェア。『ＦＦ』シリーズや『ロマ　サ・ガ』、大作と言われているソフトのゲームバランスを崩してしまうようなワザを、発見されれば発売から３〜６ヶ月くらいで解禁してしまう。その潔さはなかなかのモノ。だからといってはなんだけど、今や人気は業界No.１。プレイヤーのハートを、ガッチリキャッチって所。どっかのメーカーも見習って欲しいっス。

今回読んで「なんだ……じゃ凄いウラワザは送んない」という人もいるかと思うが……どのウラワザに規制がかかるかはわからない。編集部だって規制をゆるくする交渉、努力はしてるし。ウラワザでゲームが面白くなったケースもあるから、やりすぎてもダメってことですか。だからバンバン送ってほしい！　個人的にも選択肢のひとつとしてウラワザは必要だと思うし。ま、結局、プレイヤー次第って気もするし、そうでない気もする。メーカーの、特に広報担当の方は大変ですやね。その辺のバランスが。

次回予告

次回は実話「ウラワザ発見法」。今回みたいに妙に堅くて書いてる本人がぴぴったりしない予定だ。

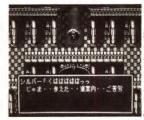
総評

……GBが入ってません。最近落ち目のFCよりも、安い上にプレイヤー数も多いんで、「買い」なタイトルが有るんですが。『カービィのピンボール』は次かな？　SFCは偶然タカラの2本。最近ガンバってるってわけでもないけど、マニア向けな匂いがなかなかいいです。FCはACT苦手なオレなんかにはどうでもいい『ロックマン6』。お子様向けだからね。MD、PCはこんなもんでしょう。

今後の予想

さてソフトタイトル数が異常に多くなった年末商戦、当然ウラワザも多く発見されてます。SFCなら外しちゃダメなのが『ロマンシング　サ・ガ2』と『ドラゴンクエストⅠ・2』。PCが『イースⅣ』『エメラルド ドラゴン』、MDが『PSV』。この号が発売される頃には特に『ロマ サ・ガ2』のバグ関係のワザ、『イースⅣ』のビジュアルやコンフィグなんてのが発見されていることでしょう。あと『ドラクエⅠ・2』のFC版で出来たウラワザってのもあるかも。そういえば、1／21に発売の延びた『ファイアーエムブレム』(SFC)も、第１部はFC版をそっくりそのまま移植してるんで、同じことが言える？　で、目玉は……『セーラームーンR』(SFC)とみた。え？　もう飽きた？　オレも。でも人気有るのよ。「なかよし」強し！

最近要チェックなソフト

最近発売の大物以外の要チェックソフトは…
SFC：『ソウル＆ソード』『フラッシュバック』『幽☆遊☆白書』『エースをねらえ』『モンスターメーカー3』『スーパーファイプロ3』『緋王伝』
PC：『機装ルーガ』『ソル：モナージュ』
MD：『夢見館の物語』『バトルマニア大吟醸』
ってな所ですかねぇ。『ソウル〜』は『ソードワールドSFC』を好きなら買い。『緋王伝』はパソコン版をクリアしていても大丈夫。かなり違います。『ソル：モナージュ』は主人公の顔が変なんだけど……ゲームはOK。メガCDユーザーなら『夢見〜』(『ゆみみ』ではない)。自分の趣味にあわせて上の中からチョイスすればいいんじゃないでしょうか？　客観的にみて、クオリティがBの上なソフトばかりだから。おまけは……
パソコン：『魔導物語Ａ・Ｒ・Ｓ』『ランスⅣ』『レジオナル・パワーⅢ』『妖撃隊』『モンスターメーカー3』『ドラゴンナイト4』

パソコンは自分でプレイしてないのも入ってるんで信用度は下がるが、オレ自身「欲しいなぁ」と思ってるソフトなんで許してね。買って泣くのが、パソコンソフトの醍醐味ってもんだ。いっしょに泣こうぜ(男泣き)！　パソコンのウラワザも募集してることだし。ウシシ。

とてもハガキが欲しいらしい

当然、コンシューマゲームのウラワザは兄弟誌の電撃SFC、電撃ＰＣに送ってもらうとして、ここではパソコンゲームのウラワザを募集なのだ。ワザのやり方と住所氏名などを書いて
〒101　東京都千代田区神田神保町２－22－11
カンナビル　電撃王ウラワザ係まで。
質問等、その他のお便りもくれ（ください)。

PROFILE

兄弟誌「電撃SFC」でウラワザのコーナーの担当してるっス。先生方が居並ぶ中、１人だけ場違いっスね。いまだに、というか一生馴染めない気もする。くそぉ『緋王伝2』と『ファイナルブレイカー』でイライラを解消だ！　あぁ、ダメダぁどっちもチマチマしてるっ。こうなったら『トルネコの大冒険』で髭オヤジに、「くさったパン」でも喰わしてやれ。ひゅーバカじゃん？　おいしそうに食べてやんの。めでたしめでたし。

上のウラワザはソフトの生産バージョンによってできないモノもあります

ESSAY

中村うさぎの書き殴り劇場

第10回

ポリゴンの女

曲がりくねった小道を、一台の車が走って来る。車はやがて大きな洋館の前に停まり、ドアを開けて女が降りてくる。スーツを着込んだ、若い金髪の女だ。女は洋館の中に入り、階段をのぼって屋根裏部屋を目指す。

家の中は暗く、おどろおどろしい気配に満ちているが、なんたって一番アヤしいのは、その金髪女の容姿である。まず、歩く姿勢がアヤしい。異常に猫背である。そして、顔がまたアヤしい。人間というより蛙に似ている。彼女をひと目見た途端、私は盛本氏描くところの「イヌボン木村」を思い出してしまった。

金髪のイヌボンは、屋根裏部屋に入るやいなや、部屋の中のモノを物色しはじめた。と、いきなり窓の外から怪しい物音！　振り向くと、窓を破ってモンスターが飛びかかってきた！

キャー、怖い!!　だが、イヌボンは勇敢である。素早くモンスターに向き直るや、鋭いキックを一発……お見舞いするつもりだったのだが、コントローラーがうまく使えず、いきなりあらぬ方向に向かってバコバコと足を蹴りあげはじめた。おまけに足を蹴りあげるたびに、「あうん」とか「はうん」とか悩ましい奇声をあげるので、まるで発作を起こしたアブないヒトのよーである。

うーん、アヤしい！　顔もあやしきゃ、やることもアヤしい！　いったい、コイツは何者なんだぁ〜〜っ!?

と、いうワケで、これが私とポリゴンの女との出会いであった。ゲーム道の読者はとっくにお気づきのことと思うが、このひたすらアヤしい女は、「アローン　イン　ザ　ダーク」というゲームのヒロインなのである。

じつは私は、このゲームによって、いま話題のポリゴンを初めて見たのだが……いやぁ、驚きましたよ。あんまり顔が怖くて（笑）。日本のアニメ顔グラフィックに慣れた目に、このポリゴン顔は、あまりにも新鮮とゆーか、衝撃的とゆーか……。モンスターよりヒロインの顔のほうが怖いゲームなんて、いままで存在しただろーか。

でもまぁ、コレはあくまでアメリカ産のゲームである。だいたいアメリカのゲームって、妙に顔がリアルだったりして（このポリゴン・イヌボンに関しては、リアルとかそーゆー問題じゃないが）、カワイくないってのが定説だ。

そこで私は、日本のポリゴン女に会いたいと編集者に申し入れた。で、彼が紹介してくれたのが、「バーチャファイター」byセガ。残念ながら本人とお見合いする機会はなく、とりあえず写真で拝見することになったのだが……うーむ！

まぁ、さすがメイド・イン・ジャパンとゆーか、「アローン〜」のイヌボンより百倍くらい端正な顔ではある。だけんど人間離れした印象はそのままで、私は「ひょっこりひょうたん島」のサンデー先生を思い出してしまった。例が古くてわかんないというなら、「里見八犬伝」でもいい。とにかく、これは絶対に人間じゃない、人形の顔だ。人形は顔が命……じゃなくって、ポリゴンは動きが命なので、写真だけ見て人形呼ばわりも失礼だが、でも人間に見えないんだからしょーがない。

これはやはり、妙にカクカクした線とか、直線的すぎる陰影とかの問題であろう。説明によると、ポリゴンとは「3つの座標からなる三角形の板のようなモノ」だそうで、その組み合わせによって映像が作られるワケだから、カクカクしちゃうのも無理はないのだ。

ならば、いっそヒロインたちを人間にせず、アンドロイドという設定にすればよかったのではないか、と思ったりもするが、よけいなお世話というものであろう。

しかし、決まった動きしかとれなかったアニメーションとは違って、キャラも視点も意のままに動かせるポリゴンは、これからのゲームをまたまた変えていくだろうという気はする。そーすると、人々の美意識も自然と変わっていき、目パッチリのアニメ顔の美少女より、身体カクカクのポリゴン女が理想とされる時代が来るかもしれないのだ。

と、ゆーコトは。「バーチャファイター」系のサンデー先生顔はもちろん、「アローン〜」系のイヌボン顔だって、美人とみなされる時代が来るというコトではないか。喜べ、全国のイヌボン顔の少女たち（ホントにいるのか、そんなヤツ）！　これからは我々の時代だ！　横断歩道を猫背で渡れ！　ディスコのお立ち台で、足を蹴りあげ、レッツ・ポリゴン・ダンス！

こうして、私はきわめて個人的な理由から、ポリゴンの今後の隆盛に期待することに決めた。これからは、会う人会う人にポリゴンの素晴らしさを説き、特に「アローン〜」のヒロインの美しさを絶賛し、「ポリゴン伝導者」の道を歩むのだ。

すでにこの文章を読んだ人のなかには、怖いモノ見たさ（笑）で「アローン〜」をプレイしたくなった人もいるかもしれない。そーゆー人は、今すぐソフト屋に走りなさい。彼女は、絶対に君を失望させない女だ。その顔、その一挙一動に、君は大笑い……いや、ウットリすることであろう。そして、ゲームを解き終わった頃には、すっかりポリゴン女の虜になってるはずだ。

それにしても、この「ポリゴン」って言葉は、なんとかなんないモノだろーか。せっかくポリゴン女の時代が来たというのに（いつ来たんだ）、「キミって、ポリゴンだね」なんて囁かれてても、あんまりホメられた気がしないじゃないか。なんかマヌケな怪獣にでもなったよーな気分だ。

ゲーム関係者に告ぐ。今すぐ「ポリゴン」とゆー言葉を、「ポリリン」とか「ポリアンヌ」とかに変えなさい。そして電撃王は、すみやかに「ミス・ポリリン・コンテスト」などのイベントを催して、全国のポリゴン顔の女たちを世に紹介し、人々の美意識の啓蒙につとめること。すぐれた雑誌が時代を創り、時代が美女を創りだすのだ。

つづく

PROFILE

『極道くん漫遊記』等でおなじみ。趣味は海外旅行と買い物と締め切り破り。今回はそれに加えて原稿の行数をまちがえるという荒技まで体得した。この本が発売されるころには、花のおフランスで休暇を満喫している予定。というわけで次号のこのコーナーは一回休みなのである。

イラスト／ひぐちきみこ　※『アローン　イン ザ ダーク』はPC 9821、TOWNS、DOS/V版がアローマイクロテックス社より発売中です。

創刊1周年記念

電撃大アンケート

DENGEKI おかげさまで1周年 ★信頼と勇気★

創刊１周年を記念しての電撃王読者アンケートを実施。180ページと181ページの間にあるハガキでアンケートに答えて、8ページのプレゼントのなかから、希望するプレゼント名を記入してご応募下さい。

Q1 表１のパソコン・家庭用ゲーム機の機種について、あなたが所有している（または家庭内で自由に使える）ものはどれですか？　ハガキの「持っている」欄に○を記入してください。

表１
①NEC PC-9801シリーズ　②98MATE/MULTi
③EPSON PCシリーズ　④FM-TOWNS
⑤X68000/68030　⑥Macintosh
⑦IBM-PC互換機　⑧スーパーファミコン
⑨ファミコン　⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジン/DUO　⑫メガドライブ
⑬メガCD　⑭NEO・GEO
⑮その他（　　　）

Q2 Ｑ１で○をつけた機種について、あなたが持っているソフトの数を「所有ソフト数」の欄に機種別に記入してください。

Q3 Ｑ１で○をつけた機種について、それぞれ週に何時間程度利用するか、時間数を「週の利用頻度」の欄に機種別に記入してください。

Q4 表１のなかの機種で、あなたが次に買いたい機種はどれですか？（ひとつだけ）

Q5 去年１年間に何本ぐらいゲームを買いましたか？（全機種トータルの数）

Q6 これまでにプレイしたなかで好きなゲームのタイトルを「タイトル」欄に記入してください。またそのときプレイした機種を表１のなかから選んで「機種」欄に番号で記入してください。（３タイトルまで）

Q7 今後、購入しようと考えているゲームのタイトルを「タイトル」欄に記入してください。またプレイする予定の機種を表１のなかから選んで「機種」欄に番号で記入してください。（３タイトルまで）

Q8 ゲームを買うとき、重視するポイントは何ですか？（３つまで）
①雑誌の記事　②雑誌の広告
③テレビＣＭ　④ソフトハウスの名前
⑤ゲーム開発スタッフの名前
⑥（シリーズものの場合）前作のおもしろさ
⑦ゲームのジャンル　⑧店頭デモ
⑨友人・知人からの口コミ　⑩価格
⑪パッケージの画面写真　⑫その他

Q9 あなたの好きなゲームのジャンルは、次のうちどれですか？（ひとつだけ）
①シミュレーション　②ロールプレイング
③アクションロールプレイング
④アドベンチャー　⑤シューティング
⑥アクション　⑦パズル
⑧思考型（将棋・麻雀など）
⑨育成型　⑩その他

Q10 次世代ゲーム機が次々と発表されていますが、あなたがいちばん期待するマシンはどれですか？（ひとつだけ）
①ソニー「PS-X」　②松下「3DO」
③任天堂 64bitマシーン　④セガ「サターン」
⑤NEC「FX」　⑥その他
※機種名は'93/12/10段階の仮称

Q11 あなたが、趣味や遊びに使えるお金は、月あたり平均いくらくらいですか？

Q12 ゲーム化を希望するマンガ、小説、ＴＶ番組、映画があれば、記入してください（３タイトルまで）

Q13 表２のなかでゲーム以外の趣味、感心事はどれですか？（５つまで）

表２
①読書（コミック以外）　②読書（コミック）
③音楽鑑賞　④音楽演奏
⑤絵画・イラスト　⑥投稿
⑦パソコン使用（パソコン通信などを含む）
⑧ファッション　⑨自動車・バイク
⑩模型製作
⑪一般の映画・ビデオ・テレビ番組
⑫アニメ・特撮の映画・ビデオ・テレビ番組
⑬アイドル・芸能　⑭ゲームミュージック
⑮グッズ・新製品（ゲーム機・ソフト以外）
⑯遊園地などのアミューズメントスポット
⑰Ｊリーグなどのスポーツ　⑱その他

Q14 表２のなかで、友人との間の遊びに関する話題はどれですか？（５つまで）

Q15 あなたがゲームをいちばんよく買う場所はどこですか？（ひとつだけ）
①電気店のパソコン売場　②パソコン専門店
③ゲーム専門店　④おもちゃ屋
⑤ＴＡＫＥＲＵ　⑥通信販売
⑦中古ショップ　⑧その他

Q16 ＡＶ機器の新製品が発売されるとき、何によって情報を知りますか？　表３のなかから選んでください。（ひとつだけ）

表３
①ＴＶ広告　②専門雑誌類　③店頭で見て
④店員の話　⑤友人・知人の意見　⑥その他

Q17 ＡＶ機器の機能や価格などを知るうえで、いちばん役に立つ情報源はなんですか？表３のなかから選んでください。（ひとつだけ）

Q18 あなたの家庭でＡＶ機器を購入するとき、誰の意見がいちばん影響しますか？（ひとつだけ）
①あなた　②父　③母　④祖父母
⑤兄弟　⑥姉妹　⑦その他

Q19 今月号の記事のなかでいちばんよかったものを表４から選んで、その番号を書いてください。（ひとつだけ）

Q20 今月号の記事のなかでよかったものを表４から選んで、その番号を書いてください。（３つまで）

Q21 今月号の記事のなかでつまらなかったものを表４から選んで、その番号を書いてください。（３つまで）

表４
①NEWS COLLECTORS
②今月の電撃王
③The FORESIGHT
④１周年記念特集：CD-ROMエッチ
⑤封印伝説クリスタニア
⑥わが夢のスタートレック
⑦暮らしのバーチャル
⑧榊涼介のSLG巷談　特別編
⑨シルキーまりなのやさしい悪魔
⑩特集：ゲームを継ぐもの―次世代ハード―
⑪誌上ゲーム　ハイパーウォーズ
⑫プラッツ フォン ケーニッヒ：インタビュー
⑬ウィンドウズゲームの謎と真実
⑭へーせーたぁへるあなとみあ
⑮コミック：ゆみみみっくす
⑯コミック：リスティス
⑰特集：'94年はNEO GEO格闘ゲームの年！
⑱GM専科
⑲超弩級必殺全機種対応版／スーパーウラワザEX
⑳中村うさぎの書き殴り劇場
㉑押井守のこのゲーム売ります
㉒元祖オタク！　平賀源内を知れ!!
㉓瑠璃丸伝　おまけ篇
㉔DENGEKI SUPER HIT CHART
㉕DENGEKIゲームソフトお買得情報！
㉖新作王：パソコンゲーム
㉗新作王：SFC・FCメガドライブ
㉘新作王：PCエンジン
㉙バトルテッククラブ
㉚東京SHADOW
㉛電撃新作予定表

Q22 本誌以外によく読む雑誌名を、「雑誌名」欄に記入してください。（いくつでも）

Q23 今月号の価格をどうおもいますか？
①高い　②やや高い　③普通　④安い

Q24 あなたが現在、もっとも気になる女性タレント、アイドルはだれですか？具体的な名前を何人でも記入してください。

押井守の このゲーム売ります

企画書その5

『水晶の滑鼠（マウス）』The Crystal Mouse

日本映像界の鬼才、押井守氏が送るこのコーナーも第5回。今月お送りするのは驚異のリアルタイムアドベンチャーゲーム。アキバレクイエム『水晶の滑鼠』！

—アキハバラ。
巨大な広告塔がうすよごれ空を縁取り
原色のスローガンがその壁を埋め尽くす
幻（まぼろし）の問屋街。

瓦礫を飾りつけたショーウインドウに
巡礼の列の無表情な影が並び
バッタ屋に集う非合法な商談の傍らを
孤独な魂を抱えたハッカーやオタクたちが
マイクロチップに埋め込まれた
夢のカケラを追い求めて
迷宮のような雑居ビルの回廊を彷徨う。

フラクタルな欲望が奇怪な曲線を描き
素性も知れぬ情報が渦を巻く　この電脳の街に
人々は今日もまたアキバドリームの
その主役を演じることを夢見てやってくる。
そして　当然のことながら
一部の成功者をのぞき
あるものは夢破れてこの街を去り
あるものは幸運な人生の脇役として
萎えた夢をフロッピーの片隅へとしまい込み
この街が走らせる膨大なプログラムの一部へと
自らを組み込んでゆく。
ときにその見果てぬ夢がこの街に居並ぶ無数のモニターに束の間よみがえることがあっても
まぎれ込んだバグとして処理され
かえりみられることもなく消えてゆく。
さながら
この街の発する夥しいノイズに埋もれて
暮らしていた日々のように—。

その年の夏　街は記録的な猛暑に喘いでいた。
バリケードのように積まれた店頭のTVが、客足も絶えた街路に向けて凄惨な予報を告げる昼下がり。
屹立する影のように、季節に逆らう漆黒の服を纏ってその女はやってきた。
喧騒の滲み込んだ街路を刻む、その靴音が彼の事務所の扉の向こうで立ち止まり—。
またひとつの物語が始まる。

1 物語STORY

199X年、アキハバラ…。
正体不明のバッタ屋、脱がせ雀荘、立喰いソバ屋が入り乱れるこの街に小さな事務所を構える私立探偵、九十九百太郎。
とある日の昼下がり、彼のもとに謎めいた美女が訪れた時からこの悪夢のような物語（ゲーム）は始まる。
石丸奈々恵と名乗る女は、駆け落ちした双子の妹の奈々子を捜して欲しいと依頼するが実はこれが嘘八百、この街に密かに持ち込まれ、その封印の解かれる日を待ち続けている伝説のアイテムの争奪戦に、九十九は巻き込まれてゆく。
香港の密造職人がハンダゴテ一丁でデッチあげ、後に日本のゲームメーカーの心胆を寒からしめることになった恐怖のデバイス。
あらゆるゲームの謎を解き、ゲームクリアを約束する〈水晶の滑鼠（マウス）〉。
それが走るとき、ゲーム業界に巨大な災禍をもたらすという呪いのマウス！
逡巡する九十九の耳に、奈々恵の悪魔の囁きが響く—
「このゲームにやり直し（コンテニュー）は…な・い・わ」

無限の力を秘めた〈水晶の滑鼠〉の秘密とは？
奈々恵をつけ狙う殺し屋、祖父間五十六。
暗躍する謎のプログラマー。新徳八十。
万世橋署の鬼刑事。千石万太郎。
敵か味方か…踊る店員、山際十三。
怪人・デカキャラ入り乱れての壮烈なドタバタ劇のさなか—。
それぞれの思惑を秘め、それぞれの影を負い。
人は出会い、別れ、そしてまた出会い…。
野望渦巻くアキバの夜に、
吠えろ怒りのターボスパッド！
走れ手練のバスマウス！

いまゲームはドラマだ!!
…と言うわけで、なんでぇ普通のＡＤＶじゃんとお思いでしょうがここからだチト違う。

2 リアルタイム アドベンチャーとは？

主人公の九十九百太郎が活躍する秋葉原には、現実と同じ時間が流れています。
つまりゲームの中の時間はパソコンに内蔵されたクロックの示す時間に従って流れているので、その行動は現実同様の制約を受けます。
情報を集めて回れるのは各店舗の開店時間に限られており、夜中にあなたができることは雀荘での脱衣麻雀だけです。
当然の如く休日や盆暮れ正月にはストーリーは全く進展しません。
しかもゲーム内の街は現実の秋葉原と全く同じ構造になっており、店舗の配置もそのままですから、有効な捜査を展開するには秋葉原という街を熟知している必要があります。
せっせと現実の秋葉原に通って、ソフトに付属の白地図を埋めてゆくマッピングの作業が必須です。
従ってこのゲームをクリアするには、現実の秋葉原に通い詰めるのと変わらぬ努力が必要であり、昼間に仕事を持つ会社員や真面目な学生には全く向きません。
そういう人が間違って買ってしまった場合は、誠に残念ですが脱衣麻雀ゲームとしてしか機能しません。
何故そんな馬鹿げたシステムが必要なのかと云えば、それはつまり言葉の正確な意味に於けるリアルを追及した結果であり、ゲーム内の時間が〈物語〉という形式の持つフィクショナルな特性にいかに依存しているかをいまいちど考え直す契機として極めて有効であると考えるからです。
さらに、リアルであるということは時間と空間のそれだけに限定されてはならず、その世界を支える世界観にまで徹底されねばなりません。
主人公は仕事に不自由な探偵であり、はっきり云って貧乏人ですから捜査にかかる必要経費や生活費は無限にある訳ではありません。ゲームスタート時に依頼人から受け取った前渡金のなくなる前になんらかの進展がなければ、たちまち窮地に陥ります。なにしろ現実と同じ時間が流れるのですから、ノーマルな健康状態で捜査を進める為には最低一日２回は食事を摂らねばならず、夜は蒲団で寝る必要があります。
主人公であるあなたはゲームの中で生きているのですから、ゲームは毎日起ち上げなければならず、一週間忘れてたなどと云うことになれば餓死してゲームオーバーあるのみです。
文なしになっても立ち喰いのプロになることで飢えはしのげますが、その場合でもソバ屋の親父を説得してタダ喰いできなかった場合は他の悪事同様、「万世橋の駒犬」と呼ばれる鬼刑事、千石万太郎に逮捕されてゲームオーバーとなります。
勿論ゲーム中で無謀なアクションに及び、奮闘むなしく死亡した場合もゲームオーバー。
捜査能力のなさを曝け出し依頼人に見離された場合も、資金のあるうちになんらかの成果をあげて失地回復しない限りゲームオーバー。
なんだかゲームオーバーばかりのクソゲーじゃねェかと文句を云う貴方。
文句を云われるのは筋違いというものです。
これもコマンド総当りと陰口を叩かれていまや風前の灯火と化しつつあるADVを救う為の試行なのですから…。
それに悪いことばかりではありません。
捜査の過程で入手した様々な証拠品や遺留品、拾得品等はジャンクショップで売ることができます。なにせまるごと道具屋とでも云うべき街なのですから、商売に励めば依頼人に従属する不自由な身の上から脱却することも可能です。
ゲームクリアの為にそれなりの商才が必要なのはRPGもAOVも変わりません。
またそういった努力を重ねれば、現実に於ても貴方は秋葉原という街に関する造詣を深め、コンプリートする頃にはアキバのプロと化すこと請合いです。
このゲームにはそういった教育的要素もあるのです。
頑張りましょう！

3 企画上のメリット

このゲームは謂わばアキバのプロ養成ソフトという側面を濃厚に持つのですから、当然秋葉原電気街に巨大なメリットを提供できます。
パッケージにオマケとして割引券や福引券をつける、などという志の低いバーターではなく、開発費そのものを提供して貰うことも可能です。なにせゲームがまるごとCMに等しいのですから、コンプリートしたユーザー全員に認定書に加えて豪華な景品を提供して貰いましょう。
〈水晶の滑鼠(クリスタルマウス)〉のアクリル製レプリカ、または秋葉原電気街特性ウインドブレーカーなど、夢のある景品が望ましいでしょう。
間違ってもゲーム内に自分の店を持つなどというバーチャルな喜びに擦り替えてはいけません。

4 AVGに明日はあるか

この画期的なゲームが世に出るか否かは、ひとえにゲームメーカーの勇気とユーザーの忍耐、及び秋葉原電気街の太っ腹にかかってあります。ADVの使命は終わった、あとはHゲームの器として機能していればよろしいという考え方もあるでしょうが、それはまだ早計に過ぎます。
いいじゃないですか、もう少しつきあったって。
インタラクティブだのバーチャルだのお題目を並べる前に、〈ゲーム〉と〈物語〉が様々な形で接近遭遇を繰り返し、無数の失敗を重ねてきた貴重な歴史を持つ形式だもの。
ADVに、もっと愛を！

元祖オタク！平賀源内を知れ!!

大沼弘幸 と わたなべぢゅんいち

絵師 中村博文

江戸のマルチ・クリエイター平賀源内は、商売においてもユニークな才能を発揮した。吉原の売れっ子太夫を使って、自作の櫛を人気ブランド商品に仕立て上げ、高価な輸入品を模した〝偽ブランド品〟まで作り出す！

其の六 自作の〝DCブランド〟で大儲け！

江戸のマルチ・クリエイター平賀源内のユニークな仕事ぶりについては、まだまだ書き落としていることがいっぱいある。

学者であり、作家であり、発明家でもあった源内は、同時に、今で言う〝DCブランド〟ものの製造販売業者でもあったのだ。

鉱山の開発に失敗し、資金難に陥った源内は、小間物の販売で当面の難局を乗り切ろうとする。

この時に源内が作ったのが、「菅原櫛」と名づけられた婦人用の櫛であった。この櫛は、伽羅の木に銀の覆輪がかけられており、横幅九センチの大きなものには象牙の歯が、横幅5センチの小さなものには銀の歯が用いられていた。

もちろん、櫛としてはかなり高価なものであったが、これが売れに売れ、ついには「源内櫛」という別名で呼ばれるようにまでなった。

もっとも、この成功の裏には、いかにも源内らしいユニークな宣伝方法が秘められていたのである。

源内は、当時、吉原で全盛をうたわれていた太夫の雛鶴に、発売前の「菅原櫛」をプレゼントしたのだ。雛鶴は、有名な浄瑠璃作家である源内からのプレゼントだということで、これを愛用すると共に、周囲の人々にもさんざんに自慢した。

かくして「菅原櫛」は、「あの高名な雛鶴も愛用している」との評判のもとに、江戸の婦人たちのオシャレ心をくすぐったのである。「値段よりも話題性」というこの販売戦略は、まさに現代の〝DCブランド〟と相通ずるものがあるだろう。

「菅原櫛」の成功に気をよくした源内は、続いて金唐革の製造販売に乗り出す。金唐革とは、薄いなめし革に浮き出し模様をつけ、金箔などで彩色したもので、もともとはヨーロッパの家屋の壁材などに使用されていたものである。当時の日本には、オランダからの輸入品として入っていたが、当然、大変貴重で高価なものであり、庶民が簡単に手に入れられるような代物ではなかった。

源内が製造販売していた金唐革は、金唐革と言いながら、実は材料に革ではなく紙を使っている。言ってみれば、源内の作った金唐革は今で言う〝偽ブランド品〟のようなものなのだ。

が、今の世の中でも〝偽ブランド品〟をそれと承知で買う人がいるように、当時の庶民にしてみれば、たとえ本物でなくとも、気分だけでも高価な金唐革の雰囲気を味わえればそれで充分であったのだ。

源内自身は、この金唐革の商売からは間もなく手を引いてしまうのだが、源内が作り出した〝偽ブランド品〟金唐革のたばこ入れや巾着などは、当時のシャレ男たちの必需品となり、以後、金唐革と言えば、この紙製のものを差すようになってしまったほどである。

源内にとって、これらの仕事は、不本意な「金もうけのための手すさび」とも言えるようなものだったようだが、そういうものにさえ、「時代の最先端をいく鋭い感性」を感じさせるところが、いかにも源内らしいと言えるだろう。

書き手紹介

大沼弘幸

OVA『エリアル』等を企画し、小説は『サイレントメビウス外伝・幕末闇婦始末記』、そして、わたなべ氏と共著で『平安京英雄譚』シリーズを執筆。

わたなべぢゅんいち

OVA『戦え！イクサー1』『妖刀伝』『孔雀王』『マダラ』等のモンスターデザインを担当。監督としては、『アンティーク・ハート』『エリアル』等がある。

PC化に伴ってオリジナルから変更された点も多い。なかでもパソコン版をプレイした人が目を剥きそうなのが、〝アトルシャン以外が倒れてもゲームオーバーにならない〟システム。ユーザーに親切な設計になっている。

電撃ボードゲーム カードゲーム 超人気で発売中!

超楽しいボード&カードゲーム2作。本屋さんで申し込んでね!

カードゲーム

とにかくやるのだ!!

戦国秋葉原 信長伝

歴史の教科書には絶対に載っていない、スチャラカ5人組による戦国絵巻が、カードゲームになって登場!!手に汗にぎるサイコロ合戦や、虚々実々の駆け引きを勝ち抜き、天下争奪戦に終止符を打て!!

税込価格2,800円

原作／榊涼介
ゲームデザイン／黒田幸弘(ミューズソフト株式会社)
キャラクターデザイン、イラストレーション／盛本康成
アートディレクション／高木和雄[AR+DA]
マニュアル制作、グラフィックデザイン／渡辺宏、化石ハウス

ボードゲーム

フォーチュン・クエスト

ようこそ!モンスターの巣窟へ

モンスターと戦ってレベルアップまでしちゃう、TRPG味つけのボードゲーム。もちろん、FQならではのおとぼけイベント満載!!

税込価格4,800円

原作／深沢美潮
ゲームデザイン／深沢美潮と仲間たち
(コンセプト／深沢美潮、
ゲームデザイン／森田慶子)
イラスト／迎夏生
アートディレクション／田中晶子

申し込み書

電撃ボードゲーム&カードゲームは、確実に手に入れるためにも書店での申し込みをおすすめいたします。下記の申し込み書に必要事項を記入の上、最寄りの書店におもち下さい。

キリトリ線

申し込み書

お名前(フリガナ)	電話( ) -	年齢 歳	取扱書店名
ご住所〒			
■戦国秋葉原 信長伝[カードゲーム]	税込価格2,800円(本体価格2,718円)	申し込み数 冊	
■フォーチュン・クエスト ボードゲーム ようこそ!モンスターの巣窟へ	税込価格4,800円(本体価格4,660円)	申し込み数 冊	

発行:メディアワークス TEL03(5276)2415 発売:主婦の友社 03(3294)1131(営業開発部) OH -2

瑠璃丸伝 おまけ篇

前回で連載は終了してしまった『瑠璃丸伝』だけど、お話はまだまだつづく。そこで、みんなからのおたよりや1巻、2巻を紹介するとともに、第3巻の大予告!!

当世しのび草紙

ああああ!!『瑠璃丸伝』第3巻'94年2月10日に全国一斉発売だ!!

なァにこの子……?

あんまりじろじろ見るんじゃない 田舎者だと思われるだろ!!

え……縁日でもあるんだろ

★2月10日に第3巻が発売される。まだ読んだことのない人は、ぜひ一巻二巻も通して読もう!

瑠璃丸伝第1巻はこの表紙がメジルシ→

東京に終結した瑠璃丸をはじめとする忍者の頭領たち。彼らの目的とはいったい？　また、ひょんなことから彼らと関わる羽目になった、フツーの女子高生、翔子を待ち受ける運命とは？

瑠璃丸伝第2巻はこの表紙がメジルシ→

まとまりそうでまとまらない忍者家族。しかし、裏柳生忍群を名乗る謎の敵が現れて……？　物語は一気に忍者同士による〝真田降魔録〟の争奪戦へと発展していくが……？　事態は急展開!!

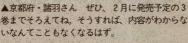
みんなのおたよりが『瑠璃丸伝』を支えてくれた!?

▲埼玉県・季冬みもれさん　全部マンガにしなくても小説には小説の良さがある。

▲福島県・ナコルルさん　男の子で瑠璃丸のファンってめずらしい。

▲千葉県・桜木ふぶきさん　連載が終了しても単行本を応援してね。

▲東京都・ヘル☆カオスさん　第3巻、第4巻と柳生の外道ぶりはさらにアップ。

▲京都府・諸羽さん　ぜひ、2月に発売予定の3巻までそろえてね。そうすれば、内容がわからないなんてこともなくなるはず。

▲秋田県・市藤にたかさん　『瑠璃丸伝』のイラストをいちばん送ってくれた人です。

▼北海道・雪悠ゆーとさん　修羅菊ファン。急増中。今後の展開は単行本に期待してね。

▲千葉県・季冬みもれさん　今月2枚目。単行本の1巻でマンガをやったら、もしかしたら、最終巻の最後でも、またマンガをやる可能性がないとはいえない。（担当者・談）

『瑠璃丸伝』へのおたよりは変わらず募集しています。単行本の感想や松枝・池田両先生へのおたよりも待ってます。

イラスト／池田　恵

ゲームプレイの大半を占める戦闘時間。この戦闘のシステムで大きく変更されたのがタムリンの知能!?　パソコン版を楽しんだ方ならおわかりだと思うが、あのピンチに何もしないタムリンは過去の姿となったのだ。

応募の掟

●募集内容　ゲームになりうる可能性を秘めた、オリジナル長編及び短編小説。未発表（他の公募に応募中の作品も不可）の日本語で書かれた作品に限る。
Ａ：自由部門　ファンタジー、ミステリー、ＳＦなど、ジャンルを問わずゲーム感覚あふれた作品（ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可）。
Ｂ：課題部門　［ファイナルファンタジー］※Ⅰ～Ⅴを問わず。

●応募規定　長編＝400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。
短編＝400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。
①別紙に、タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号を明記したもの②あらすじを800字以内にまとめたもの☆作品に①②を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。
ワープロ原稿可。ただし、400字詰め原稿用紙換算数を明記すること。

●応募資格　不問。

●賞　大賞　１点　記念品＋副賞100万円
佳作　数点　記念品＋副賞30万円
期待賞　数点　記念品
※大賞及び優秀作品は電撃文庫から刊行されます。

●発表　『電撃王』　1994年８月号（1994年７月発売）

●選考委員　高千穂遙（作家）　林海象（映画監督）　矢野徹（作家）　角川歴彦（株式会社メディアワークス社長）

●応募先　〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11㈱メディアワークス『第１回電撃ゲーム○○○○大賞』係

●締切り　1994年２月10日（当日消印有効）

※複数応募化。ただし、１作品ずつ別送のこと。応募作品の返却および選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社メディアワークスに帰属します。

炬燵をぬけだし応募原稿をラストスパートで仕上げようぜ!!

●主催／株式会社メディアワークス　●協賛／株式会社バンダイ　ビクターエンタテインメント株式会社　●協力／スクウェア　©スクウェア

サムライスピリッツ
山本よしふみが描く
大型ギャグ巨弾45P読み切り
旋風裂斬!!
本格連載開始!!
めがみパラダイス
女神天国
うらべ・すう
▼うなるラインアップ
銀河戦国群雄伝ライ 真鍋譲治
いよいよ再開!! 魔狼王烈風伝 沢田~翔~
幼稚園戦記まだら 義見依久 with MADARA PROJECT
爆れつハンター 原作あかほりさとる 作画臣士れい
ワンダル・ワンダリング! 迎 夏生
緋翔伝~幾千の月のかけら~ 夢来鳥ねむ
ローンナイト2 吉富昭仁
最終機攻兵メタルスレイダーグローリー~エイミアの面影~ よしみる
エンジェルアーム 衣谷 遊
電撃アイドル戦隊ガオ!レンジャー いづみひろの
'94年3月号1.27(木)ON SALE
月刊電撃コミック
GAO
ガオ
●予価390円(税込み) 発行:メディアワークス 発売:主婦の友社
描きおろしイラスト
'94GAO!カレンダー付き
2月号絶好調発売中
©SNK 1993
※予告と内容は変わる場合があります。

DENGEKI SUPER HIT CHART

11月1日▶11月30日

前号から大幅にリニューアルされたこのコーナー。今回からは、各機種ごとの売り上げ動向をさらに細かく分析。調査協力店補数も増加して、総合チャートの集計精度も一段と高くなったぞ。集計期間は、年末の大物ソフトがそろそろ出始めた11月後半。各機種とも、新作の目玉ソフトと売れ筋定番の売り上げシェアの差にどうか注目していただきたい。

SFC…スーパーファミコン　FC…ファミコン
PC…PCエンジン　MD…メガドライブ
PC98…PC9801　FM-T…FM-TOWNS　X68K…X68000

今月の総合人気度TOP3

1 餓狼伝説２　ー新たなる闘いー

NEO·GEOの大ヒット作のスーパーファミコン版。折からの格闘アクション人気に加え、オリジナル版のクオリティを損なわない移植度の高さが、ヒットの要因となったようだ。しかもこのスーパーファミコン版には、クラウザーと三闘士が操作可能になるというウラ技までも用意されている。スイッチを入れて"TAKARA"の表示後、サウンドが出力されている間に、B、A、X、Y、上、左、下、右、L、Rと入力すればOK

SFC　11月26日発売　タカラ　ACT　9,980円

2 実戦パチスロ必勝法

SFC　11月26日発売　サミー　ETC　9,500円

3 ガイア幻想紀

SFC　11月27日発売　エニックス　RPG　9,500円

このページと次のページに掲載している総合ランキングは、各調査協力店の売り上げデータをもとに、家庭用ゲームとパソコンゲームの売り上げ比率を算出し、これに基づいて順位を決定したものです。対象となる機種は、スーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブの家庭用ゲームとパソコンゲームです。

イラスト／菅野博士

電撃王ゲーム総合ランキング

1 餓狼伝説２ −新たなる闘い−

9,937pt
初
最高１位
登場１回

前人気も高かったスーパーファミコン版『餓狼伝説２』が、初登場で堂々のトップ。年末の新作ラッシュ期より一足早い発売のため、他に強力な新作がなかったことも幸いしているが、やはり『餓狼』そのものの人気の高さと移植の上手さがヒットの要因だろう。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	SFC	ACT
メーカー	タカラ	
発売日	11月26日	
価格	9,980円	

2 実戦パチスロ必勝法

6,012pt
初
最高２位
登場１回

２位を制したのは意外にもこのタイトル。「スーパープラネット」など５種類のパチスロが遊べるという18才以上向けのゲームだが、それがここまでヒットするとは!? 実際にパチスロをやる人にとってはいい練習台になるのだろうか？ 次回の順位にも期待したい。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	SFC	ETC
メーカー	サミー	
発売日	11月26日	
価格	9,500円	

3 ガイア幻想紀

2,461pt
初
最高３位
登場１回

『ドラクエ』と並ぶ人気作シリーズを狙ってエニックスが自信たっぷりにリリースしたアクションRPG。シナリオにＳＦ作家の大原まり子、キャラクターデザインに萩尾望都と、スタッフ陣も豪華だ。『ドラクエ』並とはいかなかったが初登場３位は立派な成績。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	SFC	RPG
メーカー	エニックス	
発売日	11月27日	
価格	9,800円	

4 ロックマン６ 史上最大の戦い

2,235pt
↑７位
最高４位
登場２回

ファミコンでもまだここまで頑張れる、ということを証明したような作品。前回よりもさらに順位を伸ばし、トップ５内に入ってきた。同シリーズのスーパーファミコン版が発売延期になってしまったため、今後もこのファミコン版に対する人気は続きそうだ。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	FC	ACT
メーカー	カプコン	
発売日	11月６日	
価格	7,800円	

5 スーパーマリオコレクション

1,870pt
↑６位
最高６位
登場２回

新作が好調の今回のチャートだが、定番の意地を見せつけてくれたのがこの作品。前回よりもわずかだがランクアップしている。年末年始の新作ラッシュ期にもこのゲームだけは、着実に売れ続けるだろう。ハードの新規購入者が選ぶ１本としても最適だ。

SOFT DATA		
機種 ジャンル	SFC	ACT
メーカー	任天堂	
発売日	７月14日	
価格	9,800円（込）	

CDロム作品で最も重要なビジュアルのプログラムを岩崎氏(コラムでおなじみ)、ゲーム本体の制作を熊本のアルファシステム、そして監修が桝田氏。驚くかなこのスタッフ構成は『天外II』チームの主力なのだ!!

順位	前回	タイトル	ポイント	記録
6	↑ 11位	トルネコの大冒険　不思議のダンジョン SFC　9月19日発売　チュンソフト　RPG　9,800円	1,808pts	最高6位 登場2回
7	初	バトル·マスター　究極の戦士たち SFC　11月16日発売　東芝EMI　ACT　9,800円	1,549pts	最高7位 登場1回
8	初	アラジン MD　11月12日発売　セガ　ACT　7,800円	1,329pts	最高 8位 登場1回
9	4位 ↓	ルナティック　ドーン PC98VX　10月1日発売　アートディンク　RPG　10,800円	1,211pts	最高4位 登場2回
10	3位 ↓	龍虎の拳 SFC　10月29日発売　ケイ・アミューズメント　ACT　9,800円	1,196pts	最高3位 登場2回
11	初	ウイニングポスト SFC　9月10日発売　光栄　SLG　12,800円	1,005pts	最高11位 登場1回
12	初	アラジン SFC　11月26日発売　カプコン　ACT　9,000円	998pts	最高12位 登場1回
13	12位 ↓	ストリートファイターIIターボ SFC　7月10日発売　カプコン　ACT　9,980円	956pts	最高12位 登場2回
14	14位 →	スーパーチャイニーズワールド2 SFC　10月29日発売　カルチャーブレーン　A·RPG　9,800円	818pts	最高14位 登場2回
15	初	スーパーUNO SFC　11月16日発売　トミー　TBL　8,500円	768pts	最高15位 登場1回
16	初	アレサ SFC　11月26日発売　やのまん　RPG　9,800円	752pts	最高16位 登場1回
17	初	パチスロラブストーリー SFC　11月19日発売　ココナッツジャパン　ETC　9,800円	719pts	最高17位 登場1回
18	↑ 19位	悪魔城ドラキュラX PC　10月29日発売　コナミ　ACT　7,800円	599pts	最高18位 登場2回
19	初	イースIV　MASK OF THE SUN SFC　11月19日発売　トンキンハウス　RPG　9,800円	587pts	最高19位 登場1回
20	10位 ↓	聖剣伝説2 SFC　8月6日発売　スクウェア　RPG　9,800円	549pts	最高10位 登場2回

Chart EYE
～総合ランキング編～

スーパーファミコンが依然として優勢！　パソコンのランキングは『ルナティック～』1本のみ

前回同様、スーパーファミコン優勢のチャートであることにかわりはない。20本中スーパーファミコン以外は、ファミコンが『ロックマン6』(4位)、PCエンジンが『悪魔城ドラキュラX』(18位)、メガドライブが『アラジン』(7位)、パソコンが『ルナティック　ドーン』(8位)という結果。順位的には健闘しているが、ランキング本数は残念ながら少ない。

そのスーパーファミコンで占められた上位陣だが、1位の『餓狼伝説2』は、NEO GEOからの待望の移植版ということもあり納得のトップ獲得といえそう。しかし、2位の『実戦パチスロ必勝法』ははっきりいって意外。次回も上位に残れるかは疑問だが、ひょっとすると定番的に売れ続けるかもしれない。スーファミの大人向けソフトは要注意だ。

6位以下ではスーファミとメガドラで2本の『アラジン』が健闘している。クリスマスを前にディズニーものが売れるのはわかるが、2機種で同タイトルがランキングされるのは珍しい。しかもメガドラ版のほうが上なのが面白いところだ。

さて、次回はコンシューマー勢の大物ソフト乱発期のチャートとなる。パソコン陣がどこまで健闘できるか、注目だ。

パソコンゲーム売り上げ TOP 15

データ提供：メッセサンオー、(株) コム、ソフマップ、J&Pテクノランド

ルナティック　ドーン

PC98VX　10月1日発売　アートディンク　RPG　10,800円

1位➡
16.35%
最高1位
登場2回

今回もダントツの売り上げでトップを独走。首位をキープしたまま、年末を乗り切れるか？

順位	タイトル	機種・発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア	最高	登場
2	ストリートファイターIIダッシュ	X68K　11月26日発売　カプコン　ACT　12,800円	初	11.10%	最高2位	登場1回
3	信長の野望・覇王伝　パワーアップキット	PC98VM　9月15日発売　光栄　SLG　6,800円	2位⬇	8.02%	最高2位	登場2回
4	GAKKO Vol.2~SCHOOL GIRLS~	PC98VM　10月7日発売　ミンク　AVG　7,800円	⬆13位	7.85%	最高4位	登場2回
5	椎恵美	PC98VM　11月19日発売　フェアリーテール／レッドゾーン　AVG　7,800円	初	7.18%	最高5位	登場1回
6	シャングリラ2	PC98VM　10月15日発売　エ.ル.フ　SLG　8,800円	6位➡	6.05%	最高6位	登場2回
7	あゆみちゃん物語	PC98、FM-T　9月15日発売　アリスソフト　AVG　6,800円	⬆12位	5.81%	最高7位	登場2回
8	ネメシス'90改	X68K　11月12日発売　エス・ピー・エス　STG　8,800円	初	5.66%	最高8位	登場1回
9	妖獣戦記-A.D.2048-	FM-T(MARTY対応)　11月12日発売　D.O.　SLG　8,800円	初	4.96%	最高9位	登場1回
10	クレセント	PC98VM、FM-T、68K　シルキーズ　AVG　7,800円	初	3.98%	最高10位	登場1回
11	ブランマーカー	PC9821、FM-T　11月26日発売　D.O.　RPG　8,800円	初	3.67%	最高11位	登場1回
12	レッスルエンジェルズ3	PC98VM　10月15日発売　グレイト　TBL　7,800円	3位⬇	3.49%	最高3位	登場2回
13	ファーランドストーリー	PC98VM　10月15日発売　TGL　RPG　9,800円	7位⬇	3.06%	最高7位	登場2回
14	禁断の血族	PC98VM　11月12日発売　シーズウェア　AVG　7,800円	⬆15位	3.01%	最高14位	登場2回
15	マッスルボンバー	X68K　11月26日発売　カプコン　ACT　9,800円	初	2.38%	最高15位	登場1回

パソコンゲーム・今月の動向

トップは前回と同じ『ルナティック　ドーン』。2位には新作の『ストリートファイターIIダッシュ』が入ってきた。シェアでは『ルナティック～』のほうがかなり上回っているが、『ストIIダッシュ』はこれからの勢いが期待できる。今後は両者のしのぎあいに注目だ。

その他では、18禁ゲームが大量にランキングされたのが今回のポイント。なんと、15本中8本(4、5、6、7、9、10、11、14位)が18禁で占められた。健全なる家庭用ゲームのチャートと比べると、このチャートだけが異様な世界という感じがしてしまう。その是非は別として、純然たるゲームにももう少し健闘してもらいたいもの。次回は話題の『A.IV』などがどこまで順位を伸ばしてくるかに期待したい。

スーパーファミコン売り上げ TOP 15

データ提供：メッセサンオー、ファミコンランド中部本部、アクト

餓狼伝説2　-新たなる闘い-

11月26日発売　タカラ　ACT　9,980円

初
17.65%
最高1位
登場1回

年末大物ラッシュ期の一番のりソフト。期待どおりのヒットとなった。しかも、三闘士とクラウザーを操作できる！

順位	タイトル	発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア	最高	登場
2	実戦パチスロ必勝法	11月26日発売　サミー　ETC　9,500円	初	10.7%	最高2位	登場1回
3	ガイア幻想紀	11月27日発売　エニックス　RPG　9,800円	初	4.27%	最高3位	登場1回
4	スーパーマリオコレクション	7月14日発売　任天堂　ACT　9,800円（込）	⬆5位	3.25%	最高4位	登場2回
5	トルネコの大冒険　不思議のダンジョン	9月19日発売　チュンソフト　RPG　9,800円	⬆9位	3.11%	最高5位	登場2回
6	バトル・マスター　究極の戦士たち	11月16日発売　東芝EMI　ACT　9,800円	初	2.65%	最高6位	登場1回
7	龍虎の拳	10月29日発売　ケイ・アミューズメント　ACT　9,800円	3位⬇	2.22%	最高3位	登場2回
8	ウイニングポスト	9月16日発売　光栄　SLG　12,800円	初	2.14%	最高8位	登場1回
9	アラジン	11月26日発売　カプコン　ACT　9,000円	初	2.22%	最高9位	登場1回
10	ストリートファイターIIターボ	7月10日発売　カプコン　ACT　9,980円	10位➡	2.05%	最高10位	登場2回
11	スーパーチャイニーズワールド2	10月29日発売　カルチャーブレーン　A・RPG　9,800円	⬆12位	1.98%	最高11位	登場2回
12	スーパーUNO	11月16日発売　トミー　TBL　8,500円	初	1.53%	最高12位	登場1回
13	アレサ	11月26日発売　やのまん　RPG　9,800円	初	1.52%	最高13位	登場1回
14	パチスロラブストーリー	11月19日発売　ココナッツジャパン　ETC　9,800円	初	1.49%	最高14位	登場1回
15	イースIV　MASK OF THE SUN	11月19日発売　トンキンハウス　RPG　9,800円	初	1.33%	最高15位	登場1回

スーパーファミコン・今月の動向

新作ラッシュ期のスタート時にあたる今回のチャート。トップを制したのは期待も高かった『餓狼伝説2』。獲得シェアも前回までの低調さを払拭するかのように、17.65％と高めだ。2位以降にもこの『餓狼伝説2』と同時期発売の新作群が多くランキングされているが、中でも注目したいのは2位と14位のパチスロもの。正直な話、このソフトがここまでヒットするとは予想できなかった。おそらくは、購買力のある年令の高いユーザーを巻き込んだのがヒットの要因だろう。今後もこうしたアダルトもののリリース時には、目を光らせなければならない。なお、前回1位の『セーラームーン』と2位の『しんちゃん』は完全にチャート圏外。年末の新作攻勢には勝てなかったようだ。

飯氏が悩まされた花粉症。実は桝田氏も花粉症に悩まされている1人だったりする。症状がひどくなる春頃の桝田氏は、雨の日しか出歩くなってしまうほど。岩崎氏いわく「雨と共に(桝田さんは)来たりぬ」。

PCエンジン売り上げ TOP 10

データ提供：メッセサンオー、ファミコンランド中部本部、アクト

1 悪魔城ドラキュラX

10月29日発売　コナミ　ACT　7,800円

1位➡
16.66%
最高１位
登場２回

今回もこのソフトがトップ。２位以下に大きく差をつけ、まさに圧勝という形となった。

順位	タイトル	発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア	最高	登場
2	天外魔境　風雲カブキ伝	７月10日発売　ハドソン　RPG　7,800円	⬆ 3位	11.94%	最高２位	登場２回
3	ストリートファイターII'	６月12日発売　NECホームエレクトリニクス　ACT　9,800円	2位 ⬇	6.79%	最高２位	登場２回
4	卒業～グラデュエーション～	７月30日発売　NECアベニュー　SLG　7,800円	4位 ➡	5.34%	最高４位	登場２回
5	ソードマスター	11月19日発売　ライトスタッフ　SLG　8,300円	初	5.15%	最高５位	登場１回
6	ただいま勇者募集中	11月26日発売　ヒューマン　ETC　7,900円	初	4.55%	最高６位	登場１回
7	マジクール	10月29日発売　NECホームエレクトロニクス　RPG　6,800円	初	3.50%	最高７位	登場１回
8	BURAI2　闇皇帝の逆襲	'92年12月発売　リバーヒルソフト　RPG　7,800円	⬆ 10位	3.49%	最高８位	登場２回
9	Might & Magic III	10月29日発売　ハドソン　RPG　6,800円	5位 ⬇	3.36%	最高５位	登場２回
10	幽☆遊☆白書	９月30日発売　バンプレスト　STG　8,800円	初	3.03%	最高10位	登場１回

メガドライブ売り上げ TOP 10

データ提供：メッセサンオー、ファミコンランド中部本部、アクト

1 アラジン

11月12日発売　セガ　ACT　7,800円

初
16.63%
最高１位
登場１回

クリスマス時期に強いディズニーもの。TVCFの多さも手伝って、初登場で堂々のトップを獲得。

順位	タイトル	発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア	最高	登場
2	シャイニングフォースII　古えの封印	10月１日発売　セガ　RPG　8,800円	1位 ⬇	15.99%	最高１位	登場２回
3	ダーク・ウィザード	11月19日発売　セガ　RPG　6,800円	初	8.33%	最高３位	登場１回
4	ナイトトラップ	11月19日発売　セガ　ETC　8,800円	初	5.64%	最高４位	登場１回
5	ぷよぷよ	'92年12月発売　セガ　PZL　4,800円	3位 ⬇	5.63%	最高３位	登場２回
6	ストリートファイターII'プラス	９月28日発売　セガ　ACT　9,800円	2位 ⬇	5.27%	最高２位	登場２回
7	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	９月23日発売　セガ　ACT　8,800円	⬆ 9位	4.26%	最高７位	登場２回
8	ガンスターヒーローズ	９月10日発売　セガ　ACT　6,800円	初	4.16%	最高８位	登場１回
9	アルスラーン戦記	11月19日発売　セガ　SLG　7,800円	初	2.82%	最高９位	登場１回
10	ゴールデンアックスIII	６月25日発売　セガ　ACT　6,800円	初	2.72%	最高10位	登場１回

ファミコン売り上げ TOP 5

データ提供：SFC、PC、MDに同じ。

1 ロックマン６　史上最大の戦い

11月６日発売　カプコン　ACT　7,800円

1位➡
58.31%
最高１位
登場２回

シェアにご注目！　なんと半数以上がこのソフトの売り上げとなった。

順位	タイトル	発売日・メーカー・ジャンル・価格	前回	シェア	最高	登場
2	テトリスフラッシュ	９月21日発売　任天堂　PZL　5,900円（込）	⬆ 5位	8.77%	最高２位	登場２回
3	星のカービィ	３月21日発売　任天堂　ACT　6,500円（込）	2位 ⬇	3.77%	最高２位	登場２回
4	パチスロアドベンチャー２	11月15日発売　ココナッツジャパン　ETC　6,900円	⬆ 9位	3.75%	最高４位	登場２回
5	ヨッシーのクッキー	'92年12月発売　任天堂　PZL　4,900円（込）	⬆ 7位	3.17%	最高５位	登場２回

Chart EYE

～売り上げチャート編～

ＰＣエンジンは上位に動きはほとんど見られない。新作もランキングされてはいるが、前回１位の『ドラキュラX』をはじめ、以下４位までは定番化しているものばかりだ。

これに対して元気がいいのがメガドライブのチャート。１位の『アラジン』をはじめ、多くの新作がランキングされている。新ジャンルのバーチャルシネマソフト『ナイトトラップ』も４位と出足快調。スーパーファミコンと肩を並べる欧米並みとはいわないまでも、メガドライブ勢の最近の好調ぶりは注目に値する。

ファミコンチャートは完全に『ロックマン６』の独壇場。ファミコン内でのシェアが58.31％と、異常なまでの勢いを示している。他の４本はいずれも定番的なものばかりで、このソフトだけが買われるべくして買われたという感じだ。

アーケード(テーブル型)売り上げ TOP 10

12月1日付「ゲームマシン」のデータ。数字は同誌の評価。

順位	タイトル	メーカー	前回	評価	最高	登場
1	スーパーストリートファイターII Super Street Fighter II	カプコン	1位➡	8.32	最高1位	登場2回
2	餓狼伝説SPECIAL Fatal Fury Special	SNK	2位➡	8.07	最高2位	登場 回
3	サムライスピリッツ Samurai Showdown	SNK	3位➡	7.15	最高3位	登場2回
4	サンダードラゴン2 Thunder Drogon 2	NMK/サミー	初	6.83	最高4位	登場1回
5	グランドストライカー Grand Striker	ヒューマン/トーワジャパン	初	6.71	最高5位	登場1回
6	ぷよぷよ Puyo Puyo	コンパイル/セガ	⬆7位	6.37	最高6位	登場2回
7	プレミアーサッカー Premire Soccer	コナミ	⬆9位	6.35	最高7位	登場2回
8	ニューマンアスレチックス Numan Athletics	ナムコ	4位⬇	6.33	最高4位	登場2回
9	ハットトリックヒーロー'93 Hat Trick Hero '93	タイトー	初	6.07	最高9位	登場1回
10	クイズ・クレヨンしんちゃん Quiz Crayon Shin-Chan	タイトー	8位⬇	6.05	最高8位	登場2回

トップをキープ。しかし2位の『餓狼』との差はわずか。今後も両者のし烈なバトルが続きそう。

アーケード(アップライト、コックピット型)売り上げ TOP 10

12月1日付「ゲームマシン」のデータ。数字は同誌の評価。

順位	タイトル	メーカー	前回	評価	最高	登場
1	リッジレーサー Ridge Racer	ナムコ	初	9.38	最高1位	登場1回
2	エイリアン³ ザ・ガン Elien3-The Gun	セガ	1位⬇	8.18	最高1位	登場2回
3	サイバースレッド Cyber Sled	ナムコ	2位⬇	8.00	最高2位	登場2回
4	アウトランナーズ Out Runners	セガ	4位➡	6.83	最高4位	登場2回
5	F1スーパーラップ F1 Super Lap	セガ	3位⬇	7.45	最高3位	登場2回
6	エアコンバット Air Combat	ナムコ	5位⬇	7.06	最高5位	登場2回
7	リーサルエンフォーサーズ Lethal Enforcers	コナミ	⬆8位	6.92	最高7位	登場2回
8	早押しクイズ王座決定戦 Speed King-King of Quiz	ジャレコ	7位⬇	6.91	最高7位	登場2回
9	コカコーラ・スズカ8アワーズ(デラックス) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX)	ナムコ	初	6.67	最高9位	登場1回
10	キャプテンフラッグ Captain Flag	ジャレコ	9位⬇	6.62	最高9位	登場2回

初登場でトップに輝いた。オールポリゴン処理によるリアルなドライビングが楽しめる。

NEO GEO売り上げ TOP 5

データ提供：ソフマップ

順位	タイトル	発売	メーカー	ジャンル	価格	前回	最高	登場
1	餓狼伝説2	3月5日発売	SNK	ACT	28,000円	初	最高1位	登場1回
2	ファイアースープレックス	4月23日発売	SNK	ACT	28,000円	2位➡	最高2位	登場2回
3	餓狼伝説	'92年12月発売	SNK	ACT	28,000円	⬆4位	最高3位	登場2回
4	ASOII ラストガーディアン	'91年7月発売	SNK	ACT	18,800円	初	最高4位	登場1回
5	エイトマン	'91年10月発売	SNK	ACT	21,800円	初	最高5位	登場1回

スーパーファミコン版と同様、トップを獲得した。人気再燃か？

Chart EYE

～アーケード・NEO GEO編～

前回とあまり変化のないアーケードチャートだが、話題は『リッジレーサー』の登場に尽きるといったところだろうか。高品位なテクチャーマッピングの技術と実際の運転と同様のドライビング感覚が話題を呼びアップライト・コックピット型部門で、見事にトップに輝いている。「ゲームマシン」の評価も9.38と高く、今後も支持を集めそうだ。

NEO GEOチャートは、前回の『サムライスピリッツ』に代わって『餓狼伝説2』がトップ。因果関係はないのだろうが、スーパーファミコンでも同タイトルがトップに立っている。ウラ技で三闘士+クラウザーを操作できるスーファミ版を選ぶか、オリジナルにこだわってNEO GEO版を選ぶか、これからの『餓狼2』を購入する人は、悩むところなのかもしれない。次回は『SPECIAL』の順位に期待だ。

ヒットメーカーとして名高い桝田氏には意外な弱点がある。それは人並外れてアクションゲームが苦手だということ。どんなイージーランクのSTGをやってもダメで、ゲーセン用STGなどもってのほかだそう。

パソコンゲーム読者人気 TOP 10

「電撃王」12月号読者アンケートより。

1 プリンセスメーカー2　SLG

PC98VM　ガイナックス　14,800円

1位➡
10.3%
最高1位
登場2回

今回もトップをキープ。他機種での発売も控えているため、当分は人気をキープするはず。

順位	タイトル	ジャンル	機種・メーカー・価格	前回	得票率	最高	登場
2	同級生	SLG	PC98VM、FM-T、X68K　エ.ル.フ　8,800円	2位➡	8.5%	最高2位	登場2回
3	三國志III	AVG	PC98VM、FM-T、X68K、DOS/V　光栄　14,800円(FM-Tは16,800円)	3位➡	7.0%	最高3位	登場2回
4	サムライスピリッツ	ACT	アーケード、NEO GEO　SNK　NEO GEOは28,000円	初	3.5%	最高5位	登場1回
5	信長の野望・覇王伝	SLG	PC98、FM-T、X68K　光栄　12,800円(FM-Tは14,800円)	⬆8位	3.1%	最高5位	登場2回
6	ソード・ワールドPC	SLG	PC98VM　T&Eソフト　9,800円	4位⬇	3.0%	最高4位	登場2回
7	ぷよぷよ	PZL	PC98VM　コンパイル　7,800円	6位⬇	2.7%	最高6位	登場2回
8	銀河英雄伝説III	SLG	PC98、FM-T　ボーステック　12,800円	初	2.3%	最高8位	登場1回
9	エメラルドドラゴン	RPG	PC88SR、PC98VM、MSX2、X68KFM-T　バショウハウス/グローディア	初	2.2%	最高9位	登場1回
10	ブランディッシュ2	RPG	PC98VM　日本ファルコム　12,800円	5位⬇	2.1%	最高5位	登場2回

スーパーファミコン読者人気 TOP 5

「電撃スーパーファミコン」より

1 トルネコの大冒険　不思議のダンジョン

チュンソフト　RPG　9,600円

⬆4位
12.1%
最高1位
登場2回

強豪をおしのけてついにトップ。この人気をどこまでキープできるか？

順位	タイトル	メーカー・ジャンル・価格	前回	得票率	最高	登場
2	ファイナルファンタジーV	スクウェア　RPG　9,800円	⬆3位	11.7%	最高2位	登場2回
3	ストリートファイターIIターボ	カプコン　ACT　9,980円	⬆5位	9.8%	最高3位	登場2回
4	ドラゴンクエストV	エニックス　RPG　9,600円	2位⬇	7.8%	最高2位	登場2回
5	伝説のオウガバトル	クエスト　S・RPG　9,980円	初	7.0%	最高5位	登場1回

PCエンジン読者人気 TOP 5

「電撃PCエンジン」より

1 天外魔境II 卍MARU

ハドソン　RPG　7,800円

1位➡
17.3%
最高1位
登場2回

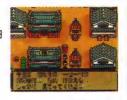
トップをキープ。『天外魔境』の牙城を崩すのは、一体どのソフトなのか？

順位	タイトル	メーカー・ジャンル・価格	前回	得票率	最高	登場
2	卒業～グラデュエーション～	NECアベニュー　SLG　7,800円	2位➡	14.3%	最高2位	登場2回
3	イースI・II	ハドソン　RPG　7,800円	⬆4位	13.5%	最高3位	登場2回
4	ラングリッサー～光輝の末裔～	メサイヤ　SLG　7,900円	3位⬇	11.3%	最高3位	登場2回
5	スナッチャー	コナミ　AVG　7,800円	5位➡	8.5%	最高5位	登場2回

Chart EYE 今月の総括

家庭用ゲーム勢の中にあっては、いまいち覇気のないパソコンゲーム勢だが、今回は元気のないうえに18禁が大半を占めるという結果になった。次回も『ドラクエ』『ロマサガ』がヒットする一方で、パソコンでは18禁が売れまくるのだろうか？　総合チャートでトップ3内に入る18禁ものが出てきたら、扉のページの写真のアンバランスさがたまらないだろうな、と思いつつ次回をお楽しみに。

コミック／林　正之

DENGEKI!!

ゲームソフトお買得情報!!

年も明け、受験生の皆さんにはいよいよ正念場という時期だが、勉強ばっかりしていても煮詰まってしまうよね。ちょっとばかり息抜きしてもバチは当たらないぜ。息抜きといったらやっぱりゲーム!!おサイフの中身を確認して、さっそくショップに行ってみよう!

調査協力店	
ソフマップ1号店	03(3258)3155
ソフマップ3号店	03(3253)9590
メッセサンオー	03(3255)3451
スタンバイVer.1	06(641)2225
スタンバイVer.4	06(634)1175

PC9801 栄冠は君に3

10,800円

店名	実売価格
ソフマップ1号店	6,950円
メッセサンオー	6,800円
スタンバイVer.1	7,560円

発売元:アートディンク
メディア:5"・3.5"FD(VM以降)
発売日:7月23日

人気の高校野球ゲームの第3弾。アートディンクの夏の風物詩として、すっかり定着した感がある。プレイヤーは高校野球の監督として、自分のチームを鍛えるのだ。

PC9801 クラシックロード2

9,800円

店名	実売価格
ソフマップ1号店	7,280円
メッセサンオー	
スタンバイVer.1	8,050円

発売元:ビクターエンターテインメント
メディア:5"・3.5"FD(VX以降)
発売日:8月28日

"競馬の楽しさ"をとことん追求したSLG。といっても馬券を買ってお金を稼ぐゲームではなく、馬育てSLGなのだ。かけあわせで新しい血統を作り出すこともできる。

PC9801 項劉記

12,800円

店名	実売価格
ソフマップ1号店	7,660円
メッセサンオー	7,980円
スタンバイVer.1	8,960円

発売元:光栄
メディア:5"・3.5"FD(VM以降)
発売日:7月21日

項羽と劉邦という中国は秦代末に登場したふたりの英雄の対決がテーマの歴史SLG。比較的シンプルなつくりになっているので、初心者でも充分楽しめる。

PC9801 レッスルエンジェルス3

7,800円

店名	実売価格
ソフマップ1号店	4,730円
メッセサンオー	
スタンバイVer.1	5,400円

発売元:グレイト
メディア:5"・3.5"FD(VM以降)
発売日:10月15日

女子プロレスが題材の人気シリーズ3作目。プロレス団体運営SLGともいえるゲームになっている。3人までのマルチプレイやデータ交換も可能。最強団体をめざして友だちと競いあえる。

TOWNS 卒業'93

11,800円

店名	実売価格
ソフマップ1号店	7,420円
メッセサンオー	7,400円
スタンバイVer.1	8,200円

発売元:ジャパンホームビデオ
メディア:CD-ROM
発売日:10月15日

昨年発売されたPC98版で絶大な人気を誇った女子高生育成SLGの移植版。パワーアップしたグラフィックと追加イベントがグッド。イベントシーンはすべてセリフ付きだ。

PC9801 同級生

8,800円

店名	実売価格
ソフマップ1号店	4,790円
メッセサンオー	4,670円
スタンバイVer.1	6,100円

発売元:エ・ル・フ
メディア:5"・3.5"FD(VM以降)
発売日:'92年12月

"Hソフトはゲーム性など二の次"という定説をひっくり返した傑作。いわゆるナンパゲームなのだが、これが燃える! 昨年末の発売ながら、まだまだ高い人気を誇っているのだ。

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

『エメドラ』の初期デバッグ時には、移動スピードが猛烈に速いモードが用意されていた。ところが、このスピードが普通のSTG並のスクロールスピードを持っていたため桝田氏がついていけず、早々に外されてしまった。

PC9801 シャングリラ2

8,800円

店名	実売価格
ソフマップ1号店	4,500円
メッセサンオー	4,400円
スタンバイVer. 1	4,980円

発売元：エ・ル・フ
メディア：5"・3.5"FD（VM以降）
発売日：9月30日

H＋SLGの名作の評判が高い1本。前作でも評判になったサービスCGの2画面スクロールは今回も健在。登場する12人の女の子それぞれに6パターンのCGがついている。

SFC 真・女神転生

9,800円

店名	実売価格
ソフマップ3号店	6,280円
メッセサンオー	
スタンバイVer. 4	6,980円

発売元：アトラス
発売日：'92年12月

〝法と混沌〟にこだわった独特の雰囲気と、モンスター合体システムで人気のRPG。2月には続編の発売が予定されている。その前に前作を遊んでおくのもいいのでは？

SFC ストリートファイターIIターボ

9,980円

店名	実売価格
ソフマップ3号店	4,880円
メッセサンオー	4,880円
スタンバイVer. 4	3,800円

発売元：カプコン
発売日：7月10日

格闘ゲームをここまで一般に普及させた功労ソフト。移植のデキも高水準だし、スーパーファミコンを持っている人だったら持っていてもソンはない1本。

SFC スーパーマリオコレクション

9,800円（税込）

店名	実売価格
ソフマップ3号店	5,980円
メッセサンオー	5,980円
スタンバイVer. 4	6,480円

発売元：任天堂
発売日：7月14日

定番中の定番ソフトといえばこれ。アクションゲームとしても非常によいデキ。とにかくバランスがイイのひと言につきる。今遊んでもはっきり言ってハマルこの間違いなし。

SFC Jリーグサッカー プライムゴール

8,500円

店名	実売価格
ソフマップ	7,980円
メッセサンオー	
スタンバイVer. 4	6,980円

発売元：ナムコ
発売日：8月6日

スーパーファミコンのゲームでは、唯一のJリーグ公認ソフト。前号ではゲーム総合ランキングの第5位をがっちりキープした。新たな定番ソフトとなるか？

FC 星のカービィ

6,500円（税込）

店名	実売価格
ソフマップ	1,980円
メッセサンオー	
スタンバイVer. 4	2,980円

発売元：任天堂
発売日：3月19日

まだまだファミコンだって現役ハードだぜ、という感じの1本。しっかり定番ゲームとしてファンを確保した。ゲームとしての完成度も高く、おススメできる1本だ。

PCエンジン 超兄貴

7,200円

店名	実売価格
ソフマップ	4,980円
メッセサンオー	6,280円
スタンバイVer. 4	5,200円

発売元：メサイヤ
メディア：SCD
発売日：'92年12月

発売当時PCエンジンユーザーに大パニックを起こさせた〝筋肉モノ〟シューティング。サウンドのグレードの高さと異様なノリで、すっかり固定ファンをつかんだ。

PCエンジン 幽☆遊☆白書 闇勝負!! 暗黒武術会

8,800円

店名	実売価格
ソフマップ	5,980円
メッセサンオー	
スタンバイVer. 4	5,980円

発売元：バンプレスト
メディア：SCD
発売日：9月30日

激ムズと評判の格闘シューティング。原作ものにありがちなキャラクターの魅力におんぶにだっこしたゲームとは一線を画したゲーム性の高さが人気を呼んだ？

MD ぷよぷよ

4,800円

店名	実売価格
ソフマップ	2,480円
メッセサンオー	2,480円
スタンバイVer. 4	2,980円

発売元：セガ
メディア：カートリッジ
発売日：'92年12月

落ち物パズルゲームの第3次ブームを呼んだ傑作。メガドラユーザーだったら絶対必携。連鎖が成功した瞬間のキモチ良さは、筆舌に尽くしがたいぞ。対戦も燃える。

MD ペブルビーチの波濤

8,800円

店名	実売価格
ソフマップ	4,980円
メッセサンオー	5,900円
スタンバイVer. 4	5,980円

発売元：セガ
メディア：カートリッジ
発売日：10月29日

パソコンで大人気を博したゴルフSLG。全米オープンの舞台となる名コース、ペブルビーチを完全に再現した。とにかくシビアなのだが、はまることまちがいなし。

©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
カードダス20
ROCKMAN X®
誕生!!スーパーヒーローロックマンX!!
Σの野望を打ち砕くのは…×キミの勇気だ!!
好評発売中!!
ROCKMAN X
HP 5200
No.1
No.2
No.3
REPLIROID
HP 3420
REPLIROID
原寸カードです。
全42種類
各20円
うちプリズムカード6種類
株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
TEL.03-3847-5103(直通)
BANDAI
週刊カードダス情報局
☎03-3844-9966
カードダスに新しいテレフォンサービスができたよ。
カードダスもしもしダイヤル (カードダスに関する意見を聞かせてね。)
☎03-3847-3995
受付時間平日(月曜日～金曜日)午後4:00～5:00まで
●番号は確かめて、間違い電話に気をつけましょう。
●カードダスはバンダイの登録商標です。
●写真・イラストと実際の商品は多少異なることがあります。

コタツのお友においしいミカンと電撃文庫!!

ますます興奮度（ボルテージ）アップ!

電撃文庫2月の新刊!!……………

2月10日発売

ソーサラー狩り 爆れつハンター②～魔法大工（マジック・カーペンター）～

あかほりさとる　イラスト／臣士れい ―― 予価520円

天にかわって悪党法族（ソーサラー）を始末せよ！それがキャロットたち法族（ソーサラー）狩り（ハンター）の使命。今回のターゲットは庶民（パーソナー）を苦しめるクレタ島の支配者・プアゾン公爵だ。彼を追って魔法迷宮"クノッソス"へと踏み込んだキャロットは、そこで不思議な少女グレープと出逢うのだった。

瑠璃丸伝 当世しのび草紙③

松枝蔵人　イラスト／池田　恵 ―― 予価520円

東京に集結し、騒動を引き起こす度に団結を強めつつある、瑠璃丸たち忍者家族。そんな彼らをよそに、柳生一族を名乗る十志朗が、怪忍者群を率いて活動を開始。因縁を持つ忍者同士の暗闘がいま、始まる。待望のシリーズ第３巻、ここに見参！

光の騎士伝説② 青銅の魔剣

鳥海永行　イラスト／西村博之 ―― 予価540円

ダンクリーフの故郷、ダダで反乱が起こった！急ぎ調査に向かった彼は、反乱の背後にゴールラ卿と名乗る男がいることを知る。そしてその男が、首のない騎士であることも……。

熱き冒険を語るファンタジー巨編、第２巻！

ヴァルツァーの紋章（上）

新木　伸　イラスト／佐嶋真実 ―― 予価520円

人類の文明が滅び、1000年の時が流れた。地上には魔物たちが徘徊し、生き残った人々は、結界の中で素朴な生活を営んでいた。ある日、その結界を越え、ひとりの少女がやってきた……。

「電撃PCエンジン」に好評連載中の読者参加ゲーム、待望の小説化！

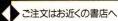
迎夏生画集1 "フォーチュン・クエスト"

THE ART OF NATSUMI MUKAI FORTUNE QUEST

A4変　104頁 定価2,800円（税込）

1994年2月1日発売予定

ファン待望！ 迎夏生 初の画集

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

※定価はいずれも税込みです。

SFC「FXトラックス」

『STARFOX』に続くFXチップ搭載ソフト第2弾は3Dポリゴンレースゲーム。FXチップが生み出す本格的なポリゴンで、いままでにないスピード感や、立体的なコースをもったゲームになっている。(→P.161)

ジャンルを問わず、ゲーム界の人気作品を探りレポートする『新作王』。きみの持っているハードが、たとえなんであれ、必ず欲しいゲームの情報がのっているはずだ。『電撃王』がピックアップしたゲームを信じていれば、きっと救われるにちがいない……。さあ、すぐチェックすべし。

新作王

新作王 パソコンゲーム

ここでは、ただいま鋭意制作進行中の最新作をメインに大紹介！
注目の話題作、期待作はもちろんのこと、電撃王が入手した最新の情報をつつみ隠すことなく披露していこう。

PC9801 空軍大戦略

第二次大戦の死命を決し、現代戦の要となった「戦略爆撃」を詳細にシミュレート

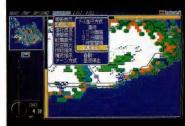
第二次大戦、そして戦後の世界での空の戦争を描く戦略SLG。テーマとなるのは、爆撃機によって敵の国力や生産設備、後方の軍事設備を破壊する「戦略爆撃」。爆撃側の爆撃機・護衛戦闘機と、防空側の防空戦闘機の間に激しい航空戦が繰り広げられる。勝敗は、敵の裏をかき、先制するための、プレイヤーの頭脳の働きしだい。戦場を空に限定したことで、リアルタイムシステムの良さを生かした、『大戦略』の"新シリーズ"的な作品だ。

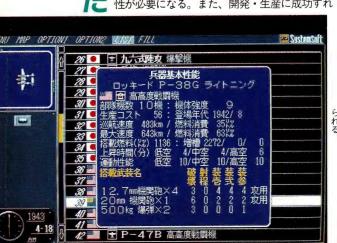
ゲームの目的は、マップ上の敵施設を爆撃し、勝利条件で定められただけの損害を与えること。1回や2回の出撃では達成できないから、戦力の消耗を避けることが重要になる。そのために、敵防空網が無力な高高度の侵攻、おとり部隊での陽動、防備が手薄な夜間の爆撃などの戦術を使い、計画的に作戦を行わなければならない。防空側は敵の襲来を予測して待ち伏せたり、偵察機を飛ばして早期発見につとめたりする。

ゲーム進行は、1日2回（昼と夜）の各部隊の行動の計画と、それに基づいたリアルタイムの航空戦の繰り返し。これにより緻密でエキサイティングな航空戦が再現されている。

メインとなるキャンペーンシナリオは、史実に基づいた「ヨーロッパ戦線（ドイツ対連合国）」と「太平洋戦線（日本対米国）」のふたつで、どの陣営も選択可能だ。ここでは、あるマップで航空機を生産・開発した戦果が、残存戦力とともに次のマップに引き継がれる。目前の敵を叩くだけでは勝利できない、真の「戦略」性が必要になる。また、開発・生産に成功すれば、実戦に登場できなかった「震電」「連山」といった機体もゲームで活躍させることができる。

ふたつの戦線で勝利すると、50〜70年代の世界を舞台とした単発シナリオがプレイできる。「ドイツ対連合国」「日本対米国」の勝者の組み合わせは4通りになるが、それぞれに、1〜2本のシナリオが用意される。もちろん、キャンペーンで日本やドイツが勝つと、戦後世界も史実とは異なる仮想的なものになり、戦場もインド大陸や中国大陸になる。航空機もジェット機主体になり、前半とはちがう現代航空機戦が楽しめる。壮大なスケールと設定で迫る、航空機ファン・SLGファン必見の大作。

◀マップは情報量の多い線画に切り換え可能だ。

▲情報表示の種類や速度などは、プレイヤーがもっともプレイしやすいように設定できる。

■データ
システムソフト
☎092(722)4857
枚数未定（VX以降、要HD）
要マウス
FM音源対応
10,800円［税別］
発売日未定
SLG

▶爆撃計画は「どこを攻撃するか」だけを決めるものではない。爆撃機の出撃時刻、護衛機との合流地点と時刻、侵攻ルートといった事項を決めることで、成功率が向上する。

◀第2次大戦編では、各陣営20機〜40機の航空機が登場する。航続距離や高度別性能など、マニアも納得できるようにデータ化され、しかもプレイ中いつでも調べられる。

PC9801 忘れえぬ炎

遊演体、TRPG『B・ローズ』をパソコンゲーム化

『忘れえぬ炎』はTRPG『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード』の背景世界「ユルセルーム」を舞台にしたRPG。プレイヤーは、生まれも育ちも異なる５人の主人公からひとりを選び、冒険を繰り広げる。本作では、人間関係が重要で、主人公の行動によって仲間のNPCの主人公に対する態度が左右される。また、魔法の源となる「マジックイメージ」の色や図形の組み合わせにより魔法の効果が決まる、『B・ローズ』特有のイメージ重視の魔法システムも再現。自由に魔法を生み出せる楽しみは本作ならではだ。

◀妖精族の王子。強力な部隊を率い、主人公を支援してくれるNPCのひとり。

▼こちちは騎馬軍を統べる将軍。彼ら武人たちの協力を得られるかは極めて重要。

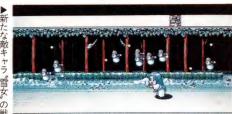
▲燈火の影にたたずむ神秘的な女性。彼女たちNPCに出会うことが重要なポイント。

■データ
遊演体☎0427(48)6999
枚数未定（VM以降、HD対応）
FM音源対応
価格未定
今春　RPG

PC9801 ファーランドストーリー伝記 アーク王の遠征

TGLの『ファーランドストーリー』、続編早くも登場

ファンタジーSLG『ファーランド　ストーリー』に続編が登場する。分かりやすいシンプルなシステムは今回も健在。冒険の舞台は雪原や砂漠にも広がり、地形効果などの要素も導入されて前作をグレードアップしている。物語の始まりは前作のエンディングから３カ月後。王となったアークのもとから聖剣が奪われ、アークは聖剣奪回の遠征の途につく。シナリオは外伝的な短編が３本、10ステージからなる長編シナリオが１本の計４本。前作のキャラに加えて新キャラも登場、敵にも新モンスターや旧魔軍の残党などが登場する。キャラグラフィックの描き下ろしや新魔法の追加、新たな戦闘アニメーションの追加もなされている。

▶新たな敵キャラ"雪女"の戦闘グラフィック。今回もコミカルな戦闘シーンは健在。戦闘シーンなどでキャラクターがPCMでしゃべるようになるなどの改良が施されている。

▲前作では敵として登場したエレノア。味方としては戦うときの召喚魔法は派手。

■データ
TGL☎06(944)0848
FD４枚組（VM以降、HD対応）
要マウス　FM音源対応
MIDI音源対応
10,800円[税別]（音楽CD付）
２月10日　SLG

PC9801 将棋聖天II

詰将棋から対局まで、将棋の奥深さを味わうソフト

数ある将棋ソフトのなかでも好評を得ていた『将棋聖天』が、より速く、より強くなって新登場。とくに詰将棋の解答には、専用の思考ルーチンを使用することで、前作の10倍以上のスピードを誇るようになった。またコンピュータとの対局の際には、あらかじめ登録されている約８万手の定跡データが利用できる。もちろんユーザー自身の定跡も自由に登録することが可能だ。

メニューがフルウインドウ化されたため操作性も一段とアップしたほか、盤面のグラフィックもより美しくなった。さらに、文字による棋譜だけでなく、グラフィックで表現した盤面をプリントアウトすることも可能になっている。

▶このソフトのなかに用意された詰将棋の問題数は、360問以上にもなる。思考中には、便利な仮打ちの機能なども使用できるから、思う存分に問題の解法に専念できるはず。

▲もちろんコンピュータとの対局も可能。けれども、そう簡単に勝てる相手ではない。

■データ
魔法株式会社
☎078(261)2790
FD２枚組（VX以降、HD対応）
マウス対応　FM音源対応
12,800円［税別］
２月25日　TBL

PC9801 卒業II —Neo Generation—

ユーザーの意見を取り入れて、『卒業II』大幅リニューアル

『卒業Ⅱ』では、メイン画面を一新、実際の教師たちの意見を参考に教壇から見た授業風景を採用し、生徒たちの席順も決められるようになった。実際の授業と同様に、後ろの席にいる生徒ほど授業をさぼりやすく、成績の悪い生徒を前の席に移すといった工夫が必要となっている。前作での生徒指導は休日に生徒のひとりを呼び出す形で行われたが、『Ⅱ』では土曜日の放課後に複数の生徒を呼び出して指導する形に変更。コマンドの実行できる回数も増え、コミュニケーションを重視した指導形式になった。

▲◀プチキャラのデータも増量されている。

◀悩みごとも増え、感情表現も多彩になった新３年Ｂ組の５人の問題児。

■データ
ジャパンホームビデオ
☎03(3486)0621
枚数未定（VX以降、HD対応）
要マウス　FM音源対応
価格未定
発売日未定　SLG

PC9801 三國志Ⅳ

中国英傑ロマンをシミュレートする歴史SLG代表作の第4作

『三國志』は、安心してお勧めできる定番SLG。光栄独特の経営型SLGで、内政で国を豊かにし、軍備を整え、外交駆け引きと戦争で勢力を広げ、中国統一を目指すゲームである。

このシリーズの魅力は、数多くの武将たちにある。交渉のうまいもの、武力に長けたもの、知謀に優れたもの……などなど、さまざまな個性を持った武将がいる。そして、『Ⅳ』で新たに登場した「担当官制」と「投資制」。これは、あらかじめ各内政コマンドに対して担当官と投資金額を設定しておくと、自動的に内政が行えるシステム。操作がとてもラクになったのと同時に、人の使い方がより問われるようになった。

こちらが仕事を一方的に命じるばかりでなく、配下の武将からも意見が出てくる。その意見について悩んだ時は、さらに「評定」を行って、複数の武将の意見も聞ける。武将の個性を生かせるシステムになっているのがうれしい。

また『Ⅳ』は細部がよりリアルでおもしろくなった。たとえば戦闘では発石車や衝車などの攻城兵器が使えたり、城内での最終決戦が行えるようになり、攻城戦の醍醐味が存分に楽しめる。外交交渉の際には、段階に応じて条件を分けて提示できるようになり、駆け引きの妙が味わえるようにもなったのである。

◀個性的な武将たちが意見を交わす評定。それぞれの意見に耳を傾けるにあたっては、各人の人となりを考えながら、聞くようにしよう。

◀迫力ある攻城戦。より細やかな作戦を立てる必要が出てくる。

■データ
光栄
☎045(561)6861
FD 5 枚組(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応
価格14,800円[税込]
2月26日
SLG

PC9801 機動警察パトレイバー バビロンの後継者

目指すは平和で豊かな新都心づくり。ひと味ちがう原作ものゲーム登場

原作もののゲームといえば、パズルやクイズの賞品的にグラフィックシーンを出して、ファンサービスするか、はたまたアドベンチャーやRPGでプレイヤーにキャラを演じさせるか……いずれにしろ、原作を知らない者には今ひとつ乗れないゲームになりがちだ。『機動警察パトレイバー「バビロンの後継者」』はちょっと変わったゲーム化をして、原作のファン以外にも楽しめるゲームにしている。

そもそも『機動警察パトレイバー』は近未来の警察の物語。ふつうだったら、レイバー隊のRPGやAVGにしても不思議ない。しかし、このゲームはその世界を主役にしたのである。プレイヤーは原作の舞台である東京湾埋立地の開発責任者となって、新都心開発をシミュレートする。埋立地をどんな企業に払い下げて、どんな開発を行なわせるか、その払い下げによって得た資金で次はどこを埋立開発していくか……と考えていく。目先の利益を考えれば歓楽街のほうが儲かるが、犯罪が発生しやすくなる。バランスがポイントだ。

犯罪が起きれば、レイバー隊が活躍。戦闘シーンも楽しめる。原作でおなじみのイベントも用意されていて、レイバー隊の物語を盛り上げる。新しいタイプの原作ものとして楽しみたい。

▶レイバー犯罪が発生すると、特車隊の出番となる。レイバーの戦闘シーンは、コマンド選択で進行し、随所でアニメーションする。

◀東京湾再開発プロジェクトの成功は、プロジェクトの運営次第。住宅、公共施設、デパート、娯楽施設などのバランスをうまくとって開発する必要がある。

◀レイバー隊のメンバーは、原作でおなじみのキャラたち。ファンにはうれしい。

■データ
バンプレスト
☎03(3847)6320
FD 3 枚組(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応
12,800円[税別]
2月10日
SLG

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

飯氏は、快調に進んだシナリオ執筆中アクシデントに見舞われた。それは、なんと花粉症による地獄状態。症状のあまりのひどさに数週間、執筆ができなかったとか……。

PC9801 パワードール

キャラは全員女の子だが中身はハード 機動歩兵のゲリラ戦を指揮するSLG

世界の諸民族出身の女性だけで編成された特殊部隊を指揮する、作戦・戦術重視のSF SLG。

題材となるのは地球の植民惑星「オムニ」の独立戦争。プレイヤーは独立軍の女性特務部隊の指揮官として、大量の兵器を繰り出す地球政府軍に、ゲリラ的な戦いで立ち向かってゆく。その主役となるのが人間型の「装甲機動歩兵」。人間用銃器を大型化したようなライフル・マシンガンなどのほか、センサー・レーダー・ロケットランチャーなどの装備を選択装備できる。オムニの地形条件に即した兵器なので、質的に地球軍を圧倒できるという設定だ。このほか、プレイヤー側には戦術輸送機・戦闘機・攻撃機などの航空兵力や、支援用の自走砲が登場する。

システム上の最大の特徴は、行動ポイント制を採用したこと。ポイントの範囲内で移動・攻撃・索敵といった行動を自由に組み合わせられる。ターン制とリアルタイム制の長所を合わせたような、自由度が高くプレイしやすいシステムで、高度な軍事行動が再現できる。

シナリオは9本が用意され、キャンペーンプレイと、単独でのプレイが可能。各シナリオは、ゲリラ戦らしい陽動や脱出支援といった任務を達成することがテーマとなっている。陣取りとはひと味ちがう作戦遂行型のゲームが楽しめる。

▶シナリオのプレイ開始時には、戦況と作戦目標が詳細に説明される。達成のための作戦計画は複数表示され、キャラの能力を考慮して選ぶことができる。

◀行動ポイント制の採用により、「目的地の手前に急行し、手前から警戒移動、敵を発見したら攻撃に移る」といった行動でも、ごく簡単に行える。

◀攻撃用、偵察用など、戦場での役割を考えた上で機動歩兵の装備を決定してゆく。

■データ
工画堂スタジオ
☎03(5373)0195
FD 4枚組(VM以降、HD対応)
要マウス
FM音源、MIDI音源対応
11,800円［税別］
1月14日　SLG

PC9801 スレイヤーズ

個性的な仲間とのやりとりが楽しめる、原作そのままの持ち味のRPG

「フルネームどころか、名前すら表示してもらえないあんたたちがザコじゃないなら、いったいなんなのよ？」オープニングで、〝盗賊A〟に向かって放たれる主人公リナのセリフだ。世のため人のため、悪い魔物に立ち向かっていく正統派の勇者たちを思いっきり笑いのめしたRPGパロディ小説＆コミック『スレイヤーズ』が、その持ち味をきちんと伝えてくれるゲームとなって登場する。

強すぎるキャラたちの痛快で間抜けな行動を十分に楽しめるように、フィールドマップ上の移動などの面倒な要素を排除。行きたい場所をクリックすると直行できるようになっている。

ダンジョンの中では、自分たちが向いている方向のグラフィックが3D表示され、進める方向の矢印だけが出るので、サクサクと歩いて行ける。オートマッピングだから、今どこにいるのか、まだ行ってない場所はどこなのかも、ひと目でわかる。

戦闘の際は、主人公のリナ以外はそれぞれ勝手に戦ってくれる。仲間は強力なので、まず死ぬ心配は必要ない。むしろ強すぎる仲間の力をセーブするのに苦労するぐらい。

ありきたりのRPGに飽きたひとにお勧めの痛快、快適RPGである。

◀主人公がこれほど捨て身で笑いを取るRPGがこれまであっただろうか？ 笑えるグラフィックシーンがたっぷり用意されている。

◀ダンジョン内での移動はわかりやすく、迷子になりやすいひとでも安心。

■データ
バンプレスト
☎03(3847)6320
FD 6枚組(VX以降、HD対応)
要マウス
FM音源対応
12,800円［税別］
3月
RPG

PC9801 黒の剣

アニメーション戦闘が特徴のRPGがフォレストから登場

『黒の剣』は、ふたりパーティー制のフィールド型ファンタジーRPG。魔性の力を秘めた〝黒の剣〟に導かれ出会ったふたりが、邪悪な竜の眠る地〝クライツェン〟で、数々の惨劇に巻き込まれながら冒険を進めていく。最終的には竜を封印することが目的。

敵との戦闘シーンは必見。敵に遭遇すると、キャラは大きめに表示され、画面を目いっぱい使った迫力のバトルシーンが展開する。さまざまな攻撃を仕掛けてくる個性的な敵キャラの動き、主人公カイエスの、魔法をも切り裂くダイナミックな剣技や、ヒロインのエキゾチックな呪符魔法による攻撃などが、派手にアニメーションする。キャラも大きく動き、美しく緻密に描かれた背景も、魔物との迫力あふれる戦闘を盛り上げている。

▶イベントも豊富。こんな色っぽいビジュアルシーンも用意されている。

▲戦闘シーンでは、敵に合わせて剣技、道具など数種のコマンドからキャラの行動が選択できる。

■データ
フォレスト
☎03(3829)0697
枚数未定(VX以降、HD対応) ジョイスティック対応 FM音源対応
9,800円[税別]
2月 RPG

X68000 キーパー

かわいいキャラが自慢のアクションパズル

かわいいキャラを操作し、次々と出現する石板を動かして消していくアクションパズルゲーム。石板は、同じ色か絵柄で直線に3個以上並べると消滅する。なかには、タイムストップするなど特殊な石板も出現。また、石板を一定組消すと周りの穴からアイテムが転がり出る。アイテムにはボーナス得点が加算されたり同じ色の石板が続けて出現するなどの効果が用意されている。なお、ふたりプレイ時には、ふたりで協力してハイレベルに挑戦する協力モード、時間内で互いに点数を競う対戦モードが選択可能だ。

◀ミモモ村のプクルとピクルが降ってくる石版を吹き飛ばしていく。

▲ふたりプレイの場合はふたつのモードがある。

▲高得点を得るため、色と絵柄の〝合わせ消し〟や〝5個消し〟など高レベルなプレイにも挑戦。

■データ
電波新聞社(企画・開発サクセス)☎03(3445)6111
FD1枚組
ジョイスティック対応
8,800円[税別]
発売中 PZL

PC9801 パワーダービー

場外馬券売場の予想屋までも登場する異色競馬SLG

JRAの実際の番組表やデータを忠実に再現した、名馬や騎手を育て馬券投資で一攫千金を目指す競馬ゲーム。ただ馬を買い、育成するだけでなく、牧場、ウインズ、厩舎など6ヵ所の場所を自由に移動でき、競馬四季報などの資料で情報を集めたり予想屋たちの予想が聞けるなど、競馬のあらゆる面が楽しめる。障害レースの導入や、失格や騎手の落馬などレースハプニングもあって競馬ファンは見逃せない1本だ。

◀パソコンゲームでは初めて障害レースが楽しめる。

■データ
コスモスコンピューター
☎048(258)4041
FD3枚組(VM以降、要HD)
マウス対応 FM音源対応
9,800円[税別]
発売中 SLG

PC9801 セラフ ～セフィル・アフレイの記憶～

ビジュアルシーンの魅力を全面に押しだしたファンタジーRPG

M.N.Mソフトウェア制作のファンタジーRPG『セラフ』がブラザー工業タケル事務局から発売される。邪悪な魔導士ファルカンの野望を未然に防ぐため、主人公ブレームは師匠である魔法使いセフィルに歴史の修正を託され、過去の世界へと旅立つ、というのが本編のストーリー。全編フル画面50枚に及ぶビジュアルシーンのほぼすべてに、PCM音声による会話が用意。タケルならではのリーズナブルな価格も魅力的。

◀イベントには美しいビジュアルシーンが用意されている。

■データ
ブラザー工業タケル事務局(開発/M.N.Mソフトウエア)☎052(824)2493
枚数未定(VM以降、HD対応)
マウス対応 FM音源対応
4,800円[税込]
1月28日 RPG

TOWNS ディック

アモルファスからTOWNS用オリジナルファンタジーSTG

面クリアするごとに、縦スクロール、横スクロールと交互に画面構成が変わるファンタジーSTG。光輝く平和な国を、邪悪なメタルマスターの魔の手から守るため、少年ディックは飛行羽具オリストロームに乗って大空へ旅立つ。ショットやレーザーなどの基本武器のほかに、土、水、風、火の4つの精霊によるオプション武器も用意。敵に合わせて、4種のオプションを使い分けるのがポイント。

▲空から見下ろした風景はとても美しい。

■データ
アモルファス
☎03(3874)9470
CD-ROM(マーティ対応)
要ジョイパッド
8,800円[税別]
発売日未定 STG

PCエンジン版 エメドラ製作㊙報告

当初、飯氏の書いたメッセージはパソコン版に近いものだった。しかし、桝田氏が監修として加わってからは、キャラの個性を強調する方向に方針転換。その結果、ワラムル、バギンなどは人格が変わってしまったのだ。

少数派ハードユーザーに贈る

新作王 特別編

日本国内で発売されるIBM-PCやMacintosh用のソフトを紹介されていくこのコーナー。今月も、海外での人気作から美女の写真集まで、バラエティにとんだラインアップとなっている。

ストライク コマンダー

海外のみならず日本でも大きな話題を呼んだ空戦SLGのCD-ROM版が日本で発売開始。プレイヤーは傭兵としてF-16などのジェット戦闘機に搭乗し、大空を駆ける！ 光の陰影の加減で立体感を表現する３Ｄ表示システムにより機影はもちろんのこと、地上の地形も詳細に描かれている。２月10日にはDOS/V対応の日本語版も登場。IBM-PC（日本語解説書付属）要CD-ROM／EAビクター☎03(5410)3100／１月14日発売／12,800円

ウィング・コマンダー プライベティア

TOWNSやSFCにも移植され、日本でもおなじみの『ウィングコマンダー』シリーズ。今回日本語版が登場するこの『プライベティア』でのプレイヤーの役割は、これまでのように宇宙艦隊のパイロットではなく一匹狼の宇宙船乗りだ。戦闘だけでなく貿易や遭難船の救助、さらには海賊稼業まで、思いのままの冒険に挑む。しかも獲得した報酬で、自分の愛機のグレードアップも可能。DOS/V／EAビクター☎03(5410)3100／２月25日発売／12,800円

駒木なおみ for JANIS

'93年いっぱいで芸能界を引退したカバーガール「駒木なおみ」からファンへの最後のプレゼントは、CD-ROMいっぱいに収録されたフォトの数々。画像データを使ってオリジナルの写真集を作るという『SECRE』のシステムを使用したこのソフトは、驚いたことに18禁指定！ はたしてこのCD-ROMの中にどんな写真が収録されているのかは、買ってからのおたのしみ……。Macintosh（要CD-ROM)／ジャニス☎03(3378)7748／１月14日発売／9,800円

海外直輸入から国内の移植まで注目作はまだまだ登場する！

シエラオンラインジャパン社では、アメリカで発売された同社の新作AVG『Leisure Suit Larry 6』『Police Quest 4』『Gabriel Knight』を昨年末に日本でも発売したが、今月はそのCD-ROM版が登場する。いずれも残念ながらインストール用マニュアルのみ添付の英語版だが、ぜひチャレンジしてほしい。一方、日本国内で製作された作品では、昨年末にPC-98で発売された戦国SLG『斬Ⅲ～天運我にあり～』(ウルフチーム)が早くもDOS/Vに移植される。またTAKERUからは、写真集ソフト『SECRE』に収録された画像データをWindows用の壁紙集として発売。今月登場の第１弾『飯島直子』を皮切りに、今後も毎月発売されていく予定になっている。

今月も、海外ゲームの新作情報をいち早くお伝えしよう！

●『Police Quest』などAVGの印象が強いSierra On Line社では現在、惑星開発SLG『Outpost』を製作中。このゲームでは水も酸素もない不毛の惑星に居住区を建設し拡張していく。その一方、惑星の地表を探索して新たな植民地域を探したり資源を発掘したりして、最終的には惑星そのものを居住可能なものに改良することもできる。デザイナーは以前NASAで働いていたということで、ゲームの内容は実際に研究中の宇宙植民計画に沿った内容になっているそうだ。

●SSI社から登場する３DRPG『Dungeon Hack』は、同社が展開している『AD&D®』シリーズの一作。このゲームは基本的には『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』のシステムを継承しているが、ダンジョンに潜入するプレイヤーキャラはたったの一人。そしてなにより大きな特徴は、キャラクターが探検するダンジョンを毎回コンピュータが作成してくれるという点。その種類はなんと40億通りにもなるという！ そういえば、その昔に汎用コンピュータで人気があり、パソコン版も発売されたダンジョン自動作成RPG『ローグ』の上位版で『Hack』というソフトがあったけど、なんか関係あるのだろーか？

●上で紹介した『ウィング・コマンダー』シリーズや『Strike Commander』など空戦ゲームがこのところ勢いに乗っているOrigin社から、新たに登場するのが『Pacific Strike』。これは『Strike Commander』と同様の３Ｄ表示システムを使用して、、太平洋戦争での空戦を再現するというSLGだ。プレイヤーはもちろん米軍パイロットとなり、空母艦載機を操縦して真珠湾から始まる戦場を転戦してゆき、プレイヤーの戦果によっては戦争全体の行方が変化することもある。だがなにより、マシンパワーを限界まで駆使して機体のマーキングから海面の波まで表現されたビジュアルの迫力は、やっぱり圧倒的だ。

新作王 スーパーファミコン

今年もスーパーファミコンは、楽しめるゲームがたくさん発売されそう。じっくりプレイできるRPGから、友だちが集まった時のマルチプレイゲームまで、バラエティの豊富さがうれしい。

SFC いただきストリート2

ネオンサインはバラ色に

欲望陰謀渦まく通りで、経営戦略と運を味方に売り上げナンバー1を目指す

最近かなりの数のタイトルを市場に出しているエニックス。中でも要チェックなのが、この『いただきストリート2』だ。『ドラゴンクエスト』を作った堀井雄二氏の手によるボードゲームで、もとはFCで発売されていたが、その完成度は類を見なかった。SFCではマップ数やイベント、COMプレイヤーの数がさらに増えるなど、いろいろな面でシステムアップされている。今や格闘ゲームが対戦モノの主流だが、蹴って殴ってだけで友だちとしのぎを削るのに疲れたら、じっくり戦略性を争えるこのゲームに挑戦してみるべき。格闘ゲーム以上の意外な展開が待つ!

◀これは株をもらえるチャンスカード。さらに利益を生み出してくれるうれしい結果に。

ボードゲーム、というと、まずルールを覚えるという作業を、始めにしなくてはならない。しかしこのゲームに関しては、そんな面倒くさい作業はする必要はない。手持ちの資金で店を買い、そのマスに止まった人から買い物料を頂戴する。そうしてお金を増やしてさらに店を大きくし、買い物料を釣り上げる。ルールはそれだけ。あとはサイコロを振って、止まったところでのイベントをこなしたり、チャンスを待ってカードを使ったりすればいいだけだ。

口でこういうと、トップなんて簡単に取れそうに聞こえる。しかしそこはゲームの常で、対戦プレイヤー、COMプレイヤーともに、自分の利益のためには他人を平気で犠牲にするヤツラばかり。気を抜くとあれよあれよという間に追いこまれ、破産なんてことにもなりかねない。利益を上げる方法はいろいろあって、自分の店を大きくして収入を増やすのは一般的。今回のお店は10段階に発展し、そのたびにグラフィックも変わっていく。平屋の商店から立派なビルに、なんて夢も膨らむというものだ。他人の売り上げを横取りしたいなら、株を買うというやり方もある。その店で収入があった場合、持ち株に応じて配当がもらえるという仕組みになっていて、自分の手を汚さずに利益が上がる。

そして頑張り屋の経営者には、カードによるハプニングとイベントが用意されている。ハワイに店を出して大躍進、なんてのもあれば、株が大暴落するとんでもないものもある。運もまた実力の内、というわけだ。いやな目に合っても、カジノではスロットやルーレットなど3種類のバクチが用意されているから、度胸一発で逆転を狙ってみるのも面白い。

SFC版はマップが15面、COMプレイヤーも個性的な人物が15人に増え、1、2人の対戦でも最大4人のプレイにひけを取らないぐらい楽しめる。注目すべきはCOMプレイヤーのおしゃべりで、1人ぐらい混ぜてみた方がスケープゴートとしても使えるし、対戦に幅が出てくるはず。しかしこの手のゲームのすべてに言えることだが、アコギな商売をすると友だちをなくすかも。

COMプレイヤーのしゃべりも個性的!

▼こんなカードを引いた。資金と相談して、プレイヤーがよく止まる場所に店を買うようにしよう。買った店に投資して、利益を上げていくのがポイント。

▲銀行に止まれば株を購入できる。儲かっているプレイヤーの店の株を買うのが基本だ。ただし株価が高い場合もある。

■データ
メーカー:エニックス　ジャンル:ETC
発売日:2月26日　価格:9,800円
形態:バックアップ/マルチプレイヤー5対応

SFC FXトラックス

ポリゴンのなめらかなコースの動きに注目

『スターフォックス』でポリゴンの位置を定着させた任天堂が、その技術を活かして今度はレースゲームを市場に送り出す。FXチップを搭載することにより、演算速度はなかなかのもの。スピーディなレースをTV画面上に展開してくれる。ゲームモードは4つあり、立体的なサーキットで繰り広げられるスピードトラックス、起伏の激しいコースを走り抜けるスタントトラックス、スピードトラックスのコースでタイムアタックに挑戦するフリートラックス、そして2人で対戦できるバトルトラックスだ。他のレースゲーム同様マシンも選択することができ、スピード重視のF-TYPE、バランス型のクーペ、怪物のような耐久力を持つ4WDの3種類が用意されている。路面のアップダウン、それに合わせたタイヤの動きなどがリアルに再現されていて、見ているだけで楽しいゲームになりそう。

エンヤコラと登り坂を行く

◀坂を登るのはパワーの低いクーペ。下のコースを他車が行くのが見える。

▶ライバルマシンとバトル。接触時のダメージに注意。

カーチェイスもあり？

▲こんな半チューブ状のコースもある。コースアウトはしにくいが、壁に車体を接触させるとダメージ。

■データ
メーカー：任天堂　ジャンル：RCG
発売日：今春　価格：未定
形態：バックアップ

SFC NHLプロホッケー

数あるホッケーゲームの中でいちばんのデキ

サッカー、バスケットなど、現実での人気に合わせてスポーツ関連のゲームも数多くリリースされるようになってきた。しかしいろいろあるスポーツの中で、スピード感においてアイスホッケーに勝るものはない。氷上を滑るため、普通に走るよりもスピードが出るのは当然。スティックから打ち出されるパックは、時速130kmを平気で超える。この『NHLプロホッケー』は、そんなホッケーの魅力をSFCの画面の中にしっかり詰めこんだ秀作だ。特に国際プロホッケー連盟（NHL）と国際プロホッケー連盟選手組合（NHLPA）の許諾を受け、実名選手が顔写真入りで登場するのには驚かされる。

試合は公式ルールのもとで行われるが、スラップ・ショット、フリップ・パスなどの高度なテクニックが簡単な操作で打ち出せるのは嬉しい配慮。モードはパスワードで継続するレギュラーシーズンなど5種類。このゲームを極めれば、アイスホッケー通になれることは間違いない。

◀リアルな視点で試合が展開。選手気分で、あるいは監督になったつもりでプレイしよう。

◀キングスのウェイン・グレツキーももちろん登場。

■データ
メーカー：EAビクター　ジャンル：SPG
発売日：3月18日　価格：8,900円
形態：パスワード　マルチプレイヤー5対応

SFC デザートファイター 砂の嵐作戦

熱風の砂漠で爆撃作戦が展開される！

まだ記憶に新しい湾岸戦争を思い起こさせるシューティングゲームだ。スウェートに侵略を開始したザラク軍の軍事施設、レーダーや飛行場などを破壊するのが目的。しかしただドンパチやればいいかというと、答えはノー。上層部の立てた作戦に従いA-10かF-15で出撃するのだが、弾薬を無駄に使ったり、民間の施設を破壊すると、母国での反戦感情が高まり物資が送られてこなくなる。逆に効率よく敵施設を破壊できれば、物資も豊富になるし、弾薬の搭載量も増えていく。SLG的な趣があり、撃って避けて進むだけのSTGとは、また別の意味のリアルさを追求している。

ステージ構成はミッションクリア型で、ひとつのステージの目標物を一定数破壊すると次のミッションに進める。しかし前のミッションと同じ地域で別の作戦が発動することもあり、前に多く破壊しておけば次で楽に戦えるようになるなど、一筋縄ではいかない一面も持っている。ゲームのシステムと操作法に慣れれば慣れるほど、味の出てくるゲームといえるだろう。

A-10 THUNDER BOLT

◀対地上戦用爆撃機。飛行速度が遅い分操作しやすく、爆撃もしやすい。対空用兵器を持たないため、敵戦闘機と出会っても応戦できないのが欠点。

F-15 STRIKE EAGLE

◀空中戦用戦闘機。初期段階から対空用、対地戦用の2種の装備を選択できる。しかし飛行速度が速いため、操作が少し難しくなる。

◀現在敵レーダー基地を爆撃中だ。

■データ
メーカー：セタ　ジャンル：STG
発売日：2月18日　価格：9,800円
形態：バックアップ

SFC スーパーメトロイド

再びアラン・サムスが激しい戦いに出発する

'86年にディスクで登場した、なつかしの『メトロイド』がリニューアルされた。舞台設定、システムは新たに作り直され、画面右上部にミニマップが表示されるなど遊び安さも追求されている。FCでは3つに分かれていたエリアも6つに増え、敵キャラも前作で登場したものと合わせて80種類も用意されている。エリア内には影像の謎を解くなどアドベンチャー要素もあり、主人公サムスのアクションを駆使して進んでいくことになりそうだ。エンディングではまた素顔を見せてくれるのだろうか？

◀ザコキャラの攻撃もパワーアップしている。がんばれ。

▲新アイテムXレイ・スコープで照らすと隠し通路が。丸まってなら通れそうだ。

▲ナゾの彫像を発見した。何かをすると、隠された秘密を暴けるらしいのだが？

■データ
メーカー：任天堂
ジャンル：ACT
発売日：今春予定
価格：未定
形態：バックアップ

SFC スーパー人生ゲーム

楽ありゃ苦もある人生を描くおなじみボードゲーム

チキチキ回るルーレットが、今日もひとりの人生を狂わせる。定番中の定番ボードゲームが、発売25周年を迎えると同時にSFCに移植決定。株を買ったり保険に入ったりと、ゲームの基本システムはほぼそのまま。しかし職種が16種類に増えたり、子供の頃の生きざまが大人になっても影響するなど、新しい要素も次々と追加されている。最終目的は億万長者になることだが、ルーレットのいたずらでゴーストタウン行きになることも!?

◀スタートは幼稚園に入園するところから。どんな人生が待っているのだろうか？

◀花の野球選手になってもこれじゃ……。

■データ
メーカー：タカラ
ジャンル：ETC
発売日：３月予定
価格：9,800円(予)
形態：バックアップ
マルチプレイヤー５対応

SFC 斬III スピリッツ

多くの武将が入り乱れる戦国時代で天下を盗るのははたして誰？

登場武将1200人、というスケールの大きさにまず驚かされる。通常プレイヤーは大名の役割を演じるが、このゲームは仕官中の武将から浪人まで、どんな人物でも主人公として選択できるのが特徴。内政、移動、戦闘に分けられたフェイズ制は理解しやすく、初心者にも快適なプレイを約束してくれる。自分で武将を作ることもできて、その顔をモンタージュで作れるのが今回の目玉。どんな顔して戦場を駆け回るのか!?

▲高低を表現した３Ｄヘクスも見どころ。高い場所にいる部隊が有利になる。

■データ
メーカー：日本テレネット/ウルフ・チーム
ジャンル：SLG
発売日：３月予定
価格：12,800円
形態：バックアップ

SFC ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト

今回はRPG仕立てでドラ夫が大活躍!? 異色対戦に期待大

何の因果か、このゲームで持杉ドラ夫がRPGに挑戦。フィールド上に散らばる町や塔を訪ねて謎を解いていくのだが、戦闘はやっぱり麻雀での対戦だ。波乱万丈なそのストーリーモードと、フリー対戦の２つが今回は用意されている。COMプレイヤーの思考ルーチン強化については、オープンモードで打ち方を確認できるようになっているほど自信まんまん。初心者はCOMの打ち方を見て研究するのもよい。

◀ドラ夫が剣と鎧を身にまとい、冒険を繰り広げるストーリーモードは一見の価値あり。

■データ
メーカー：パック・イン・ビデオ
ジャンル：ETC
発売日：３月18日
価格：8,900円
形態：パスワード

SFC ロボコップ対ターミネーター

２人のサイボーグが熱い火花を散らす。最後に笑うのはどっちだ

劇場ではお互い２、３作も発表されている、人気者のサイボーグが対決する欲張りゲーム。プレイヤーはロボコップを操って、待ち受けるターミネーターを倒すためにステージを進んで行く。ロボコップが善人でターミネーターが悪人という設定なのだが、『Ｔ２』でのストーリーを思い起こすとそれは少し違うような…。ただ両者の対決の結果には大きな興味がわく。

▲過激な罠の仕掛けられたステージを進む。シュワはどこだ、シュワは！

■データ
メーカー：ヴァージンゲーム
ジャンル：ACT
発売日：４月予定
価格：8,900円(予)
形態：パスワード

SFC スーパーロボット大戦EX

壊かしのロボットとキャラクターが多彩な戦場で大暴れ

ガンダムを始め、グレンダイザー、マジンガー、ゲッターロボGなど一時代を築いたスーパーロボットたちが総出演するSLGだ。今回は新たに「聖戦士ダンバイン」が仲間入りすることになった。主人公がオリジナルキャラというのも新たな試みで、プレイヤーはマサキ・アンドーかリューネ・ゾルダークのどちらかを選択してスタートする。選んだキャラと途中の選択肢で、シナリオの進行パターンも変わってくる。クリアしてもまた別の展開で楽しめるようになっているのは、前作同様の嬉しいシステムだ。また魔法とロボットのパワーを合体させたような魔装機神が登場し、ストーリーを盛り上げてくれる。

主人公はオリジナルキャラ

▶マサキはサイバスターというメカを操る。性格は熱血漢だがオッチョコチョイ。

▲戦闘のアニメも、武器によりビジュアルが変わるなどパワーアップしている。

■データ
メーカー：バンプレスト
ジャンル：S・RPG
発売日：今春発売予定
価格：9800円(予)
形態：バックアップ

SFC 実況パワフルプロ野球'94

ロムの中に人がいる!? というぐらいしゃべる実況

「アウト」と「セーフ」ぐらいしか言わなかった野球ゲームが大きく進歩。実はこの野球ゲーム、ウルサイぐらいしゃべりまくる。バッターボックスに入ったといっちゃあ「4番、サード、背番号8」、フライが上がったといっちゃあ「レフトバック、レフトバック！」なんて具合。しかしこの実況が雰囲気を盛り上げてくれることは確かで、大飛球が上がったときに思わず緊張したりする。投球を高低に投げ分けられるなど、システムに関しても斬新なアイデアが詰まっているおろそかにできない1本だ。

◀四角いカーソルを球に合わせ、高低のある投球を打つシステム。

▲出場選手はもちろん実名。調子も分かる。

▲ホームランが出ればもう大騒ぎ。実況アナの絶叫もなかなか嬉しいものだ。

■データ
メーカー：コナミ
ジャンル：SPG
発売日：3月予定
価格：未定
形態：バックアップ

SFC 紫炎 ザ・ブレイドチェイサー

マウスで狙う新機軸のACT グラフィックも優れる期待作

永井豪率いるダイナミック企画が、ついにゲーム市場に乱入してきた。その第1作は、画面に表示される「手」をマウスで操り、クナイや手裏剣で敵を倒していくという新機軸のアクションゲーム。主人公の紫炎はさらわれた恋人、飛鳥を救うため、時間を超えてナチスの支配を受けたフランスや秦帝国時代の中国を冒険する。画面いっぱいに迫ってくる敵の群れは一見の価値ありだ。

◀ライフルを持った敵をクナイで倒す。外すと反撃されるかも!?

■データ
メーカー：ダイナミック企画
ジャンル：ACT
発売日：4月8日
価格：9600円
形態：パスワード
マウス対応

SFC ダウン・ザ・ワールド

豪華スタッフが送る、新たなファンタジーの世界を堪能しよう

多くのヒット曲を持つ作詞家、康珍化がシナリオを担当。キャラクターデザインはエアーブラシによる絵を得意とする松下進氏。2人の感性が合体し、感情面と視覚面からプレイヤーにアプローチしてくる本格RPGが生まれた。主人公は涙の戦士ガオとなり、すべての命の泉であるサーラ姫の胸のトゲを抜くため様々なクエストに挑戦する。雰囲気を大切にしたメッセージの作りは、さすが売れっ子の作詞家だ。

▲やわらかい雰囲気の漂う画面とメッセージについ引きこまれる。

■データ
メーカー：アスキー
ジャンル：RPG
発売日：4月予定
価格：9800円(予)
形態：バックアップ

SFC T-2 ザ・アーケードゲーム

アーケードでも有名な撃ちまくりSTGがSFCに登場だ

備え付けの銃で、画面内を行き来するターミネーターを破壊するゲームはアーケードではもうおなじみ。SFCではスコープや、コントローラー、マウスで狙いをつけて、ターミネーターを倒すシステムとなった。2人同時プレイももちろん可能で、画面さえ大きければ大迫力の3Dシューティングを楽しむことができる。スコープを買った人は買わなきゃソン！

◀残り弾数に気をつけながら敵をやっつけろ。飛来する敵弾ももちろん破壊！

■データ
メーカー：アクレイムジャパン
ジャンル：STG
発売日：2月下旬
価格：8900円
形態：スコープ
マウス対応

そろそろカートリッジは、16メガが標準になりつつある今日この頃。今回は3D・STG初の16メガソフト『パノラマコットン』を中心に、新春の話題作、注目作を紹介していくぞ。

MD パノラマコットン

数年前、かわいいキャラクターとボイスで、ゲームセンターの人気を集めたSTG『コットン』。MDへの移植が待望されながらも、多機種に先を越されてしまったが、今春、ついにMDで発売される。しかも、オリジナルが横スクロールSTGだったのに対して、今回のMD版は、『パノラマ……』のタイトルどおり3Dモノ。つまり、移植ではなく、まったくの新作というワケ。気になるストーリーも、オリジナルの続編という泣かせる構成だ。

▼この画面のように蛇行するスクロールはもちろんのこと、斜め方向へのスクロールもある。

アニメするビジュアルシーン!

▶上の写真とこの写真は連続しているシーンのもの。アニメするぞ。

絵の枚数はシリーズ最大!!

▼おなじみ妖精のシルク（上）と今回初登場のシルクの妹、ニット（下）。2人ともかわいい。

実力派スタッフが勢ぞろいの超期待作!!

オリジナルにあたるアーケード版は、横スクロールSTG。1991年にサクセスが開発、セガから発売されている。かわいいキャラクターにキュートなボイスと、ヒットする要素がそろっていながら、常人ではクリアできない難易度のため、比較的短期間でゲームセンターから消えていった。そのあたりを踏まえてか、どうかはさだかではないがMD版最新作『パノラマコットン』は、3D・STGになっている。まるっきり変わったゲームシステムに、ちょっと不安になったユーザーもいるかもしれない。でも、その点はご安心を。このゲームのプログラマーである桑原氏は、あの名作といわれるX68000版の『スターウォーズ』を手がけたつわもの。つまり、3Dプログラムならお手のものというわけだ。もちろん、難易度のほうも調整されているのでアーケード版のようなことはないはず。

また、ボイスをあてているのが、アーケード版と同じ由口貴恵（よりぐち　たかえ）というのもファンにはうれしいところ。アーケードの雰囲気そのままに、MDで最新作が味わえるというわけだ。ところで、この由口氏、実は声優ではない。本業はラジオのDJやCMのナレーションなどで、この手の仕事はアーケード版の『コットン』が初めてとのこと。もともと声優志望だっただけにとてもうれしかったとか。今回のMD版はアーケード版以上に

◀おなじみボーナスステージも、もちろん3D。湯呑みがグーンと迫ってくる！

ボイスが増えているので、かなり聞きごたえがありそうだ。アーケード版と同じといえば、BGMを手がけた平田氏もそう。今回は最高の自信作ということなので、『コットン』ファンとしては、聞き流さないようにしたい。

ここまでアーケード版のスタッフがそろっていれば、あと気になるのはキャラクターデザイン＆ビジュアル担当。もちろん、ここもアーケード版と同じ田村氏だ。「ゲームセンターあらし」の原画ほか多数のアニメ作品を手がけてきた氏のグラフィックはまさに芸術品。アーケード版のように数人で分担することなく、今回はたった1人でオープニングからエンディングまで、すべてのビジュアルを描いているぞ。

プログラム、音、ビジュアルと、ここまでそろっていると、久びさにMDならではの職人かたぎのゲームが期待できそうだ。

■データ
●サクセス／STG／カセット／4月末／価格未定

MD バンパイアキラー

MD初の"ドラキュラ"は、なんとシリーズ最終作!

◀ボス・中ボスのたぐいはウニウニ動く多関接キャラが多い。これは2面の中ボスだ。

▲女吸血鬼エリザベート・バートリー。ドラキュラ復活を企み、ヨーロッパを暗躍する。

当初、'93年中に発売を予定していたが、大幅な手直しが入ることになり、発売が今春に延期された。そのぶん、ゲームバランスや完成度は今までの『ドラキュラ』シリーズにひけをとらないものになっているはず。ゲームの雰囲気や画面構成は、名作といわれるFC版第1作に近い仕上がり。プレイヤーキャラを鞭使いと槍使いの2種類から選べるのがポイントだ。

■データ
●コナミ/ACT/カセット/3月18日発売予定/7,800円［税別］

MD 真・女神転生

MEGA-CD版『メガテン』はSFC版の単なる移植ではない!

◀仲間の1人、ロウ・ヒーロー。

SFC版、PC版に続いてついに発売されるメガCD版。トリを飾るだけあって、多機種版にはない工夫が施されている。まずCDならではのビジュアルシーンが追加されたこと。これが、『メガテン』の世界観を損なわずに、いい雰囲気を出しているのだ。同じく、会話シーンでのキャラのバストアップが表示されるシステムもそう。また、SFC版で不評だったダンジョンのスクロールがスムーズになっている点も見逃せない。

■データ
●シムス/RPG/CD-ROM/2月18日予定/7,800円［税別］

MD エターナルチャンピオン

海外生まれの海外育ち!? 異色対戦格闘ACTアメリカから上陸!!

◀背景からして怪しいのだ。

対戦格闘ACTのブームも『スーパーストII』で一段落といった感じの昨今。普通の対戦格闘に飽き飽きしているマニアにぴったりの対戦格闘モノが発売される。その名も『エターナルチャンピオン』。ちょっとイッちゃってる世界が楽しめる、カルトなソフトだ。なにしろキャラクターが、「原始人」とか、「緑色の悪魔」なんていうヘンなやつらばっかりなのだ。ちょぴり、かじってみるのも悪くないかも!?

■データ
●セガ/ACT/カセット/2月予定/価格未定

MD ウイングコマンダー

海外で大人気の3DスペースSTGを完全移植

◀パソコン版を知っている人には見慣れた画面だけど、メガCD版の画面公開はこれが初めて。情報などが日本語で表示されている点に注目せよ。

◀パイロットたちの集まるバー。ここでは他のパイロットから最新の情報を聞けるのだ。また、トレーニングもできるぞ。

メガCDには、なぜか海外の渋いパソコンゲームがけっこう移植されている。『ライズオブザドラゴン』や『シムアース』なんかがそう。そんなわけで海外で大ヒットしたこの『ウイングコマンダー』もめでたく移植されたというわけ。もちろん、英語の音声はすべて日本語になっているのでご安心を(笑)。

■データ
●セガ/STG/CD-ROM/2月予定/価格未定

MD アウトランナーズ

アーケードの走りの感動を家庭で再現!! 4つのモードで熱くなれ

◀画面は常に分割されている。

ゲームセンターで大人気の『アウトランナーズ』。通信機能を使ったプレイヤー同士の対戦に、熱くなっている人も多いはず。今回発売されるMD版は、そんな対戦機能を充実させた移植になっている。画面分割以外は業務用に近いアーケードモードと、VS COMモードが楽しめるMDのみのオリジナルモード。アーケードモードには1P用と対戦用があるので、計3モードで楽しめる。

■データ
●セガ/SPG/カセット/5月発売予定/価格未定

新作王 PCエンジン

今回紹介するソフトは、新年初頭を飾るにふさわしい大作ばかり。中でも『餓狼伝説２』と『龍虎の拳』は移植度も高く、アーケード版にひけをとらない完成度で、格闘ゲームファンを間違いなく満足させるはずである。

PCエンジン 風の伝説ザナドゥ

日本ファルコムといえばパソコンで数々のヒット作を生み出し、積極的にPCエンジンへの移植を行ってきた。最近では『イースⅣ～ザ・ドーン・オブ・イース～』の発売が記憶に新しいが、その興奮も冷めやらぬうちに『風の伝説ザナドゥ』が発売されることになった。この作品も『イース』同様、ドラスレシリーズの第８作めに当たる作品だが、さらに注目すべき点は、『風の伝説ザナドゥ』が、PCエンジンだけのオリジナルだということ。さすがにオリジナルだけあって、大容量のCD－ROMの特性をフルに引き出した壮大なドラマが堪能できる。

▲主人公のアリオス。彼が果たさなければならない指命とはいったい何なのか？

▲旅を通して、さまざまなキャラとの出会いや別れを経験する。彼らと会うことでアリオスは成長を遂げる。

波乱万丈な運命に翻弄される主人公アリオス

1000年の昔、世界を滅ぼそうとした邪竜ダルダンティスを倒した勇者アイネアス。その血を引き、若くして百騎長となったアリオスは、辺境のモンスターとの戦いに敗れ、謎の男によって１人だけ戦場から遠く離れた場所に飛ばされてしまう。その男は、アリオスには果たさなければならない指命があり、それは逃れることの出来ない運命だというが……。

Ａ・ＲＰＧの基礎を築いた日本ファルコムが、そのノウハウを駆使して、ＰＣエンジンユーザーに自信を持ってお贈りする『風の伝説ザナドゥ』は、まさにファルコムＲＰＧの集大成ともいえる作品だ。ハイクォリティーなビジュアルシーンや壮大なストーリー、そして主人公アリオスをはじめとして、その中で息づく魅力的な登場人物たちの活躍は、プレイヤーを感動へと誘うこと間違いなし。

ゲームシナリオは章仕立てになっており、アリオスはシナリオを通して、300人以上の多彩なキャラと出会い、そして別れを繰り返す。出会ったキャラの中には仲間になる者もいて、アリオスは彼らと共にさまざまな障害を乗り越え、自分の運命に立ち向かって行く。

戦闘シーンにも趣向が凝らされていて、通常の戦闘はファルコムお得意のトップビューによるフィールド画面上での体当りバトルだが、ボス戦では画面がサイドビューに切り替わる。また『風の伝説ザナドゥ』では、従来のＲＰＧのようにキャラのレベルアップの概念がない。戦闘を経験することで武器や防具の熟練度が上がるようになっている。

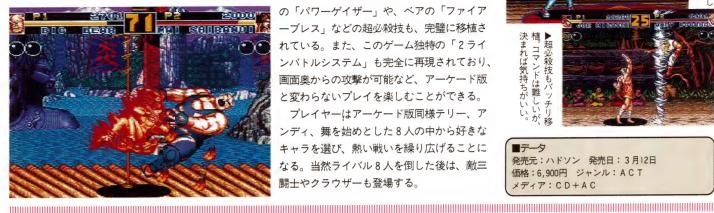
■データ
発売元：日本ファルコム　発売日：２月18日
価格：7,800円　ジャンル：Ａ・ＲＰＧ
メディア：ＳＣＤ

◀1000年前に倒したはずの邪竜が復活する。アリオスの指命とはこのことなのか？

▲ザコとの戦いは、フィールド上での体当りバトル。仲間のキャラはオートで闘ってくれる。

◀ボス戦はサイドビューに切り換わる。剣を振ったり、必殺技を駆使して闘う。

餓狼伝説2

闘いに飢えた戦士たちが世界最強をめざす!

今やＮＥＯ－ＧＥＯの代名詞とも言われる『餓狼伝説２』が、いよいよＰＣエンジンでも発売が決定。基本技や必殺技はもちろんのこと、ＰＣでは難しいといわれていたテリーの「パワーゲイザー」や、ベアの「ファイアーブレス」などの超必殺技も、完璧に移植されている。また、このゲーム独特の「２ラインバトルシステム」も完全に再現されており、画面奥からの攻撃が可能など、アーケード版と変わらないプレイを楽しむことができる。

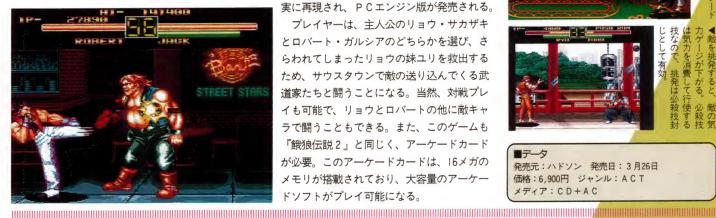
プレイヤーはアーケード版同様テリー、アンディ、舞を始めとした８人の中から好きなキャラを選び、熱い戦いを繰り広げることになる。当然ライバル８人を倒した後は、敵三闘士やクラウザーも登場する。

◀キムの「飛翔脚」。ジャンプして相手を踏みつける。

▶超必殺技もバッチリ移植。コマンドは難しいが、決まれば気持ちがいい。

■データ
発売元：ハドソン　発売日：３月12日
価格：6,900円　ジャンル：ＡＣＴ
メディア：ＣＤ＋ＡＣ

龍虎の拳

拡大縮小機能で､迫力ある闘いを堪能!

ゲームセンターに登場すると同時に、その斬新なシステムで一大ブームを巻き起こした『龍虎の拳』。キャラ同志が接近すると、背景を含めて画面がズームされる特殊処理も忠実に再現され、ＰＣエンジン版が発売される。

プレイヤーは、主人公のリョウ・サカザキとロバート・ガルシアのどちらかを選び、さらわれてしまったリョウの妹ユリを救出するため、サウスタウンで敵の送り込んでくる武道家たちと闘うことになる。当然、対戦プレイも可能で、リョウとロバートの他に敵キャラで闘うこともできる。また、このゲームも『餓狼伝説２』と同じく、アーケードカードが必要。このアーケードカードは、16メガのメモリが搭載されており、大容量のアーケードソフトがプレイ可能になる。

◀華麗で強力な必殺技。アーケード版とひけをとらない迫力だ。

◀敵を挑発すると、敵の気力ゲージが下がる。必殺技は気力を消費して行使する技なので、挑発は必殺技封じとして有効。

■データ
発売元：ハドソン　発売日：３月26日
価格：6,900円　ジャンル：ＡＣＴ
メディア：ＣＤ＋ＡＣ

THE ATLAS

海洋冒険は男のロマン。新大陸を発見せよ!!

『THE　ATLAS』とは、いまだ世界の大部分が未知の謎に包まれている15世紀を舞台に繰り広げられる海洋冒険ＳＬＧ。プレイヤーはポルトガルで幅をきかせる大商人で、国王の命により、その謎を解明すべく「世界地図」を作成することになる。

プレイヤーは、雇い入れた提督に探検船団を与え、未確認エリアを探索させる。その調査結果を元に「世界地図」を作成するのだが、この偉業を成し遂げるためには莫大な資金が必要となる。５年間は国王から援助金がもらえるが、その後ももらえるとは限らない。破産してしまうと今までの苦労が無に帰してしまうので、貿易を行い常に一定の収入が得られるようにする必要があるだろう。

◀未知の海域ではいつも危険と隣り合わせ。何が起こるか解らない。

◀新発見した大陸や島では、色々と珍しい生物や貴重な産物が見つかる。それを利用し貿易することも可能だ。

■データ
発売元：アートディンク　発売日：３月予定
価格：9,800円　ジャンル：ＳＬＧ
メディア：ＳＣＤ

BATTLETECH CLUB

四天王の対戦修行も2回目を迎え、いよいよ盛り上がるバトルテッククラブ。協会主催の公式戦も無事終了し、次は日米決戦へ向けての動きが始まっているしぃ……と今月も情報満載で欄外まではみ出しているのだ。

西荻窪アミュージアムオープン記念 四天王六番勝負！

西荻窪期待のチーム DEFAULT

◀JUNKYの雄叫びと四天王の紹介でイベントは始まった。

12月11日、西荻窪アミュージアムオープン記念イベント「四天王に挑戦！」が行われた。この日の挑戦チームには、死鬼隊、RED SHOULDER、CRUSADERSなど横浜トレルワンで活躍する強豪チームがズラリ。

さて、対戦結果だが1回戦目の相手は公式大会でも優勝しているCRUSADERS。相手が相手だけに四天王敗戦。2回戦目のDEFAULTは、この日結成された西荻窪期待のチーム。ここでも四天王は思わぬ不覚を取り敗戦。連戦で集中力を失っていたとはいえ情ないぞ四天王。勝ったDEFAULTのSUCCESは「有名な四天王と戦えてうれしい」と謙虚なコメント。続く3回戦目ANTI VERTIGOとの対戦で四天王がうれしい初勝利をあげる。4回戦目は前号で敗れた死鬼隊と対戦したが雪辱ならず敗戦。5回戦目、ラバウル航空隊残党には勝利したが、四天王の疲れはすでにピークに達し、最終戦RED SHOULDERとは接戦のすえ敗れた。ということでこの日の戦績は2勝4敗。目標は勝率5割だ。がんばれ四天王！

今月の対戦場所
西荻窪アミュージアム

今回の対戦場所は、首都圏4番目のバトルテックセンターとしてオープンした〝西荻窪アミュージアム〟。Q－ZARファンには、もうおなじみのスポットなのだ。スタッフに話を聞いたところ「ひとりで遊びにきても楽しめる場所にしたい」「ほかのセンターに負けずに強いテッカーが育つようにスタッフ全員で応援をします」とのこと。みんなで行ってみよう。

JUNKY木崎のスーパーテッカーへの道 VOL.3
汝、己自身を知れ！

四天王の諸君、西荻窪では長時間ご苦労さん。まっ、なにはともあれ初勝利はうれしいねぇ。オレはこの日を生涯忘れない……なぁんて褒めたりはしない。クールなことで知られるオレとしては、勝っても眉ひとつ動かさず戦士を見つめるだけにしなければいけないのである。それが美学ってもんだよな。……で、本題に入ろう。

今回の対戦を見て感じたのは、強いテッカーは自分の技量をよく知っているということだ。それぞれの技量に合ったメックを選んでいる。つまり初心者でも自分に合ったメックを選べば十分戦えるってことだ。技量が上がってから上位ランクのメック選んでくれ。メックを上げたら、慣れるまではワントリガーで練習すること。カンをつかんだらアサインもOK。練習では、回数を重ねればいいってもんじゃないぞ。毎回テーマを決めれば効率が上がるってもんだ。あとは、あせらずさわがずじっくり鍛練。行き詰まって悩んだときは、こたつでミカンでも食べてひと休み。人間、ゆとりが大切だよな。

六番勝負対戦チームコメント

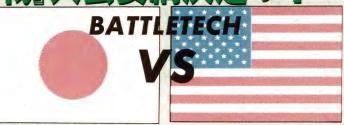
CRUSADERS「チームワークの勝利」　DEFAULT「JUNKY！　いつでもいらっしゃい」「家から5分のアミュージアム、これからここが本拠地だ」　ANTI VERTIGO「VERTIGO 1人を狙い撃ち、負けて悔いなし」　死鬼隊「順当な結果でしょう」　ラバウル航空隊残党「湯豆腐でもつつきながら今後を考えたい」　RED SHOULDER「連携がうまくいかなかったので、負けたかと思った」

INFORMATION OF BATTLETECH

『日米決戦』大会要綱決定か？

我がバトルテッククラブが入手した情報によると、バトルテック協会は、「日米決戦」と題した大会の開催へ向けて着々と動いているようである。大会要綱案もすでにアメリカ側へ渡してあるらしいのだが、協会の広報担当者は「まだ発表できる段階ではない」とのコメントで取材を拒否！　しかし、別の協会幹部から内容を聞いたので、ここで発表しちゃうんだもんね〜。

日米決戦大会要綱案

本戦開催日：1994年４月９、10日
本戦開催場所：渋谷ドクタージーカンズ
対戦形式：チーム戦、個人戦の２種目。対戦条件によりクラス分け。
国内予選：３月中旬に各センターで予備予選を行い、３月下旬に選抜大会を実施。敗者の中から推薦出場もある。
※大会要綱案は非公式ルートからの情報なので内容については保証の限りではない。バトルテック協会の正式発表を待つべし。

日本代表は誰だ！

情報通のテッカーには、かなり前からウワサになっていた日米決戦。出場枠、選抜方法などなど……。そして気になるのは、代表は誰かということ。注目されるのはJUNKYが出場するかどうかである。

アメリカからは４人が来日

米国の激戦を勝ち抜いて来日する代表は、４人になる予定。あちらで発行されている会報には、日本の有力選手の情報が伝えられている。こちらも負けずに米国の情報を集めるぞ。

SCREAMSHEET
FIRST VIRTUAL WORLD OPENS

●おたよりの掟　テッカーポストと編集部へのお便りには必ず住所氏名を記入すべし。プレゼントが送れないぞ〜。匿名希望は、その旨も記入のこと。

第1回バトルテック公式大会結果報告

去る12月４、５日に渋谷のドクター・ジーカンスにおいて第１回バトルテック公式大会が開催された。４日にチーム戦、５日に個人戦が行われ、大好評のうちに幕を閉じた（特設コーナーに用意された食べ物と飲み物も大好評の要因だったと思うぞ、個人的には）。結果はチーム戦では優勝候補の『死鬼隊』を同じ横浜の『RED-CRUSADERS』が下して優勝。個人戦では『MID-KNIGHT』さんが『OZ』さんを下して優勝した。今回はチーム戦、個人戦ともトレルワンを本拠地とするテッカーが上位を占めた。やっぱり経験の差は大きい。

▲この４人がチーム戦優勝の『RED-CRUSADERS』。横浜では『死鬼隊』とトップを争うチームだ。「打倒！死鬼隊」がテーマとのこと。

◀他誌でコラムなどを連載している渋谷洋一さん率いるチーム。今回は特別ゲストとして参加。結果は初戦敗退。残念！

▶四天王のうちのふたり、VERTIGOとNINE-TAILがいるチーム『VERTIGOと愉快な仲間達』。惜しくも２回戦で敗退。次回はぜひ、優勝してほしいぞ！

個人戦ー１位

▲個人戦優勝の『MID-KNIGHT』さん。決勝戦での得点は874点、対戦相手の得点が480点と僅差の勝利だった。

個人戦ー２位

▲個人戦２位の『OZ』さん。チーム戦でも『死鬼隊1st』として出場し２位となった。優勝候補だったのだが……。

テッカーポスト

今回のテッカーポストコーナーはちょっとボリュームアップ。前回のスペースじゃ少ししか紹介できなかったからね。では……。
●サテライト（ベテランなら使えないとダメ！）……上半身回転を使い、左右どちらか90度横に向け、相手をカーソルにとらえたまま円状に周回する。フットペダルだけでカーソルをあわせられないと、だんだん相手から遠ざかってしまうので一定の角度で踏みっぱなし状態にしよう。（LOOK ONさん。サテライトに関しては、ほかにも多数意見が寄せられた。できない人は練習してぜひ使えるように！）
●上半身を横に向け、ヘッドアップディスプレイ２番を切って上半身ロック。レーダーをマップモードに切り替えてレンジをあわせる。
これで横を向き（移動しながら攻撃し）ながら、地形の確認ができます。けっこう便利。ヘッドアップディスプレイ２番がＯＮのままだと、いつのまにか後ろを向いていたりするし、地形にぶつかると……。（RIPさん）
●初弾は（全弾一斉発射のときは特に）必ず当てること。（Makiさん）
●HEAT ONのときの電卓入力はなにも考えずバキバキ入力。（BOGYさん）
以上の４人には無料プレイ券をプレゼント！

求む！挑戦者　JUNKY木崎 四天王

JUNKY木崎は誰の挑戦でも受ける！　ということで毎回おなじみの挑戦者募集告知。JUNKYへの挑戦受付時間は毎週火曜日から金曜日の午後１時から５時まで。場所はドクター・ジーカンスだ。同時に四天王への挑戦も待っているぞ。こちらはポストか編集部まで。

トレルワン年間最強戦

横浜トレルワンでは12月から１月にかけて「年間最強戦」が開催されている。個人戦の予備予選結果が入手できたので報告するぞ。①MID-KNIGHT ②A.J.WOLF ③LEADER ④KIM.EXE!!! ⑤LIVING DEAD ⑥MICKY ⑦CRAZY・K ⑧JJの上位８名プラス４名の計12人が本戦に出場することになった。本戦はシード選手をまじえた28名で行われる。本戦とチーム戦の結果は次号で報告する。

「女神転生」原作者の西谷史が

東京SH

次号から本格連載

大都会東京の中心、もっともトレンドに敏感な若者の街、渋谷。しかしその影に潜む不思議な歴史、知られざる地下水脈、そして各地の大名が、占領時の米軍が、世界中の宗教が、なぜかこの地に固執していた事実について誰も語ろうとはしない。ぼくがもうひとつの渋谷の顔をかいま見、その強力なエネルギーに気づいたのは今から5年前…。ある事件がきっかけとなった。

PRE STORY

赤い稲妻〈ノンフィクション〉

1988年、夏。特別に蒸し暑く、うだるような一日が終わり、どんよりと曇った渋谷の街に、ネオンが瞬き始めていた。

ぼくは、親友の斎藤と、彼の恋人と一緒に、公園通りの坂道を、NHKの方に歩いていた。

恋人のできた斎藤が、彼女をぼくに引き合わせ、食事をおごると言い出したのだ。

まだチーマーという言葉はなかったけれど、渋谷の街には、着飾った若者があふれていた。

パルコの脇からセンター街に抜ける細い道は黒いジャケットできめた若者たちに埋めつくされ、ジャンジャンの前には、ワンレングスの女の子が何十人もたむろしていた。

ちょっと怠惰な雰囲気にひたりながら、女の子たちを見比べていたぼくは、ふとしたはずみに山手教会の十字架に目を奪われた。

特別な理由があったわけではない。見慣れたシンボルが、その日に限って鮮烈な光輝を放ってぼくの目に飛び込んできたのだ。

そのとき、背後で、ウッという、悲鳴ともため息ともつかぬ声がした。

振り返ると、斎藤が空を見上げて、何かに憑かれたように唇をぱくぱくさせている。

「どうしたんだよ？」

「ほらまた光った！」

斎藤は、骨ばった繊細な指で明治神宮の上あたりをさして、震える声で言った。

ぼくは、彼の指先を必死で追いかけたが、どんよりと曇った空が見えるばかりであった。

「ほら、赤い稲妻みたいなのが！」

斎藤の恋人のうわずった声が、あたりに響いた。通りすぎる人々が、けげんそうに振り返る。

二人が見ているものを確かめようと、ぼくは懸命に、ビルに囲まれた空を見まわした。だが、ぼくの目には何も見えなかった。

「あっ……堕ちた」

↗

こんなにある！ 渋谷の古墳

渋谷は全体が墓であったかのように多くの古墳が点在している。（ハニワのマークの場所すべて）

神秘の森・明治神宮

戦争中、数千発の焼夷弾を浴びても燃えなかった驚異の生命力を持つ森。ここそが渋谷の中心か？

神が宿る大木？ 代々木

代々木丘陵の古代石棺の上には、樹齢千数百年といわれる謎のモミの木があった。（戦時中に消失）

日本最大のイスラム寺院

世界四大宗教のひとつでありながら、東京に1ヵ所しかない。やはりこの教会も渋谷にある。

情報・大募集

次号から、西谷史が渋谷の謎を解き明かしていく。もしもあなたがこの街の不思議なエネルギーに気づいていたならば、その体験談を送ってほしい。その体験をした日時、そしてあなたの生年月日を添えて…。

［あて先：千代田区神田神保町2－22－11 『電撃王編集部・東京SHADOW係』

 イラスト／北爪宏幸，マップ／かんなたかし，PHOTO／真下裕

↗二人は、ほとんど同時に、うめくように言って、神宮外苑の方角に視線を落とした。しばらくして、正気にかえった斎藤は、ぼくたちを避けて急ぐ人々を見て、不満そうに言った。

「あんな、赤い稲妻なんてあるのか？　みんなよく平気でいられるな」

彼は、みんながそれを見たと信じて疑わなかったのだ。ぼくにはなんとも答えようがなかった。

「でも、稲妻にしては、ゆっくり堕ちたわね」

呟く彼女の顔は青ざめ、一層美しく見えた。

その後、何事もなければ、二人が見たものは、ネオンの反射とでも考えて、自分を納得させてしまっただろう……。

しかし、ひと月後、斎藤が突然の事故で亡くなり、彼女も生死の境をさまようような病にふせったとき、あの夜のできごとが異様なリアリティーをもってぼくの胸に蘇った。

二人だけに見えたものは、何だったのだろう？　もしかしたら、あの一瞬、ぼくは十字架に目を奪われたおかげで、死を免れたのかもしれない。

それから五年。ぼくは渋谷の街、特に公園通りのあの場所を、できるかぎり避けてきた。

しかし今年の春、仕事でやむなく渋谷を訪ねたとき、それまで来るたびに感じていた、背筋がゾクゾクするような感じが、不思議なことに突然消えた。そして、努めて忘れようとしていた、あの時の斎藤の顔が生々しく蘇った。

あの赤い稲妻は何だったのか。なぜ、二人にだけそれが見えたのか、斎藤が調べてくれと懇願しているような気がした。

ぼくは時間を見つけては渋谷の歴史を調べ始めた。意外だった。調べれば調べるほど、怪奇現象とは無縁で、トレンディな街が、不思議な怪しい側面を見せはじめたのだ。

これからぼくは、取材を通じて、ひとつひとつを追跡し、光を当てようと思う。そして、斎藤が亡くなった後、学んだ占星術で、人間の霊の問題にもアプローチする。そうすれば超常都市渋谷の何かが見えてくるかも知れない。

西谷　史（にしたに・あや）

FC等で大ヒットの『女神転生』（小説は徳間書店刊）の原作者。このほか『神々の血脈』（角川書店）などの著作で知られる。小説家以外にも、ゲーム・プロデューサー、ルポ・ライター等の肩書きを持ち、幅広く活躍。3年かけて作った占星術ソフトも発売される。

最近は本当に暇さえあれば渋谷の街を徘徊し、他人の家に飛び込んで取材をしたり、チーマーに殴られたりの毎日を送っている。

電撃に新シリーズ登場！

電撃エンターテイメント・バイブル（略称：電撃EB）

ポケットサイズの秘密兵器

TVシリーズ「Vガンダム」の完全資料集。
㈱サンライズの公認データブック

第1弾
機動戦士ガンダム大図鑑 1 2月中旬発売
〈ザンスカール戦争編 上〉

第2弾
機動戦士ガンダム大図鑑 2 3月下旬発売
〈ザンスカール戦争編 下〉

上・下巻共、定価880円（本体854円）新書サイズ

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス
お問い合せ●03・3294・1137（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

●各データ欄のタイトルで★がつき赤い文字は、今月の電撃王に掲載してあるので、目次で探してみよう！

電撃新作予定表

『電撃王』では、パソコンの新作だけではなく、主要ゲーム機の新作データも収録。取り上げるゲームハードは、PC9801、PC9821、FM-TOWNS、X68000、IBM-PC、DOS/V、Macintosh、などのパソコン系ゲーム、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブの各コンシューマ系ゲーム機用のソフトだ。各データは1月8日以降の発売で、現在『電撃王』にデータが集まっているゲームすべてなので、じっくりとチェックしてみよう。また、各ゲーム機用のゲームのデータは、兄弟誌の『電撃スーパーファミコン』、『電撃PCエンジン』のものと共通化してあるので、さらに詳しい情報が欲しい人はそちらもどうぞ。また、ここに掲載されているデータは、すべて12月17日現在のものですので、その後、変更されている場合があります。さあ、500本をこえるゲームタイトル数をきみもチェック!!

PC9801 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格については特に表記のある物以外、税込です。

春先までのPC9801のゲームで注目すべきなのは、なんといっても、光栄の『三國志Ⅳ』。他機種への移植も期待されるので、続報を待て！

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
1／8(土)	現代大戦略ＥＸマップエクステンションVoi.3	ブラザー工業タケル事務局	¥2.000(税込)	SLG
1／13(木)	不揃いのレモン	ボンびいボンボン	¥7.800	AVG⑱
1／14(金)	スカーミッシュ	アイル	¥9.800	RPG
	★ＰＯＷＥＲ　ＤｏＬＬＳ	工画堂スタジオ	¥11.800	SLG
	★アマランスⅢ	風雅システム	¥10.800	RPG
	★レヴァリィ～いざないの魔水晶～	ライトスタッフ	¥12.800	RPG
1／15(土)	★ＳＥＲＡＰＨ	ブラザー工業タケル事務局	¥4.800(税込)	RPG
1／25(火)	美穂	ﾌｪｱﾘｰﾃｰﾙ・ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ	¥7.800	AVG⑱
1／29(土)	「牙竜王」秘伝書	日本ソフテック	¥8.800	ACT
1月中旬	外伝α　ＱＤ外伝グラフィック＆拡張キット	アグミックス	¥4.800	ACT⑱
1月予定	ファルアディア	きんぷくりん	¥9.700	RPG
	ようこそシネマハウスへ	ハード	¥7.800	AVG⑱
2／4(金)	★Ｂａｃｔａ２	姫屋ソフト	¥8.800	AVG⑱
2／18(金)	ウルティマ・アンダーワールド	ＥＡビクター	¥12.800	RPG
2／25(金)	アローン　イン　ザ　ダーク	アローマイクロテックス	¥12.800	AVG
	将棋聖天Ⅱ	魔法株式会社	¥12.800	TBL
	悦楽の学園	シーズウェア	¥7.800	AVG⑱
	雀妃楼	ﾌｪｱﾘｰﾃｰﾙ・ﾚｯﾄﾞｿﾞｰﾝ	¥7.800	TBL⑱
2月上旬	バーニングドラゴン　プラス	ウィズ	¥9.700	STG
	秋葉原の野望全国版	メディアワークス	¥12.800	SLG
2月中旬	★機動警察パトレイバー　バビロンの後継者	バンプレスト	¥12.800	SLG
2月下旬	★オーナー・ブリーダーズ	ＧＬＡＭＳ	¥10.800	SLG
	★ドラゴンナイト４	エ・ル・フ	¥8.800	SLG⑱
2月初旬	遊演体空想遊戯シリーズVol.2那由多の世界	ブラザー工業タケル事務局	¥2.900(税込)	ETC
2月末	★三國志Ⅳ	光栄	価格未定	SLG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
2月予定	スティームハーツ	戯画	¥9.800	STG⑱
	★ファーランドストーリー伝記　アーク王の遠征	ＴＧＬ	¥10.800	SLG+RPG
	タイトル未定	ポニーテールソフト	価格未定	AVG
	リバーサー・氷結都市　ＴＯＫＹＯ	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥9.800	SLG
	オーガリアン　亜人伝	エレメンタル	価格未定	SLG+RPG
	斬Ⅲシナリオコレクション	日本テレネット(ｳﾙﾌﾁｰﾑ)	価格未定	SLG
3／11(金)	パチンコ天使	パックインビデオ	¥8.800(予)	TBL
3／11(予)	★空軍大戦略	システムソフト	¥10.800	SLG
3／11(金)	ＬＩＫＥ	アンジェ	価格未定	AVG⑱
3月上旬	チェック　シックス２	ペガサス・ジャパン	¥9.800	SLG
3月中旬	幻世喜譚／ディスクサーガⅢ	コンパイル	¥8.800	RPG
	アレス王の物語	ガスト	¥9.800	RPG
3月予定	★コンサート	アーヴァリオ	価格未定	AVG⑱
	ウィザードリィ～クルセイダーダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	¥12.800(予)	RPG
	ごくらく天国巨桃の園之巻	ピンキィソフト	価格未定	RPG⑱
	★スレイヤーズ	バンプレスト	¥12.800(予)	RPG
	闇の陵線	イリュージョン	価格未定	AVG⑱
	マイホーム・ドリーム	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥12.800	SLG
4月予定	サークルメイト	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱
	タクティカル　タンク　コープス	ジーエーエム	¥9.800	SLG
	ＳＵＰＥＲ野球道'９３'９４年度データ改定版	日本クリエイト	価格未定	SLG
	ＳＵＰＥＲ野球道２	日本クリエイト	価格未定	SLG
5月上旬	バイブルマスター　セカンド　～アグライヤの邪神～	グローディア	¥11.800(予)	SLG
5月予定	たまご料理	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱
	聖アップル学園	ボンびいボンボン	価格未定	SLG⑱
春／予定	ノーザンヴァース	光栄	未定	SLG
	★卒業Ⅱ　Ｎｅｏ　Ｇｅｎｅｒａｔｉｏｎ	ジャパンホームビデオ	価格未定	SLG
	KREMLIN TWILIGHT　(黄昏のクレムリン)	Ｗｉｔｔｙ　Ｗｏｌｆ	未定	AVG+PZL
	★忘れえぬ炎	遊演体	¥12.800(予)	RPG
	ディエス・イレ	ファミリーソフト	¥9.800(予)	AVG
	クリスタル・リナール	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	ブランマーカー２	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	ＪＩＮＮ［ジン］～永遠の勇士～	天津堂	価格未定	RPG⑱
	シージ	ビング	¥12.800	SLG
	フラッシュバック	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥12.800	ACT
	ＤＯＯＭ	イマジニア	価格未定	ACT
6月予定	シンジゲート	ＥＡビクター	¥12.800	SLG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
夏／予定	ＴＦＸ	イマジニア	価格未定	SLG
	時空救助隊ペンタス～那由他のはてに～	遊演体	価格未定	RPG
年頭	エレメンタル　ＯＨ！	アップルパイ	価格未定	RPG⑱
	あにまーじゃんＸ	ソニア	¥8,800	TBL
	マーシャルヒーロー	ウィズ	価格未定	STG
未定	★ミラージュ２　トリー・ニート・ローンの大冒険	ディスカバリー	¥8,800	RPG⑱
	チップス	アグミックス	価格未定	PZL⑱
	ハイ・リワード	エニックス	未定	SLG
	ＴＥＥＮ	カスタム	¥7,800(予)	AVG⑱
	ファーストクィーンⅣ（仮）	呉ソフトウェア工房	価格未定	SLG
	平家物語（仮）	呉ソフトウェア工房	価格未定	SLG+RPG
	アトランティア	ジャパンホームビデオ	価格未定	AVG
	サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定	RPG
	リターン・ザ・レイダース	日本ソフテック	価格未定	AVG+RPG
	ウルフィッシュ・ギャロップ	パンドラボックス	価格未定	RPG
	時のはざまに（仮）	パンドラボックス	価格未定	AVG
	スターモビール	ブラザー工業タケル事務局	¥3,800(税込)	PZL
	シルクロード	魔法株式会社	価格未定	SLG
	エコエコアザラク	ろまんてっく	価格未定	RPG
	フルメタル	ろまんてっく	¥9,800	SLG
	魔導戦士	エレメンタル	未定	RPG
	★黒の剣	フォレスト	¥9,800	RPG
	Ｖｅｎｕｓ（仮）	ソフトウェアハウスぱせり	¥8,800(予)	SLG
	ＺⅡ（ゼータ２）	トンキンハウス	価格未定	AVG
	プレシオスの夢（仮）	トンキンハウス	価格未定	AVG
	もっこりまんＲＰＧ（仮題）	イリュージョン	価格未定	RPG⑱
	ヌークⅢ	ボンびぃボンボン	価格未定	AVG⑱

PC9821 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格については特に表記のある物以外、税込です。

徐々にゲームタイトルが増えつつあるPC9821用ゲーム。CD-ROMならではの作品が待たれるところ。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3月下旬	Ｆ１１７Ａ　ナイトホーク	マイクロプローズジャパン	¥12,800	SLG
3月予定	ウィザードリィ～クルセイダーダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	¥12,800(予)	RPG
	シャムハト～The Holy Circlet～	データウエスト	価格未定	AVG
4月予定	ロードス島戦記ＣＤ－五色の魔竜－	ハミングバードソフト	価格未定	RPG
5月予定	スターファイアー	スタークラフト	¥12,800	RPG
春／予定	シムシティ　２０００	イマジニア	価格未定	SLG
	クリスタル・リナール	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	ブランマーカー２	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
未定	バトルスキンパニック９８２１	ガイナックス	¥9,800	AVG

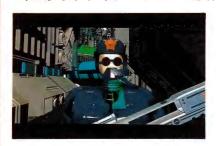
FM-TOWNS パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格については特に表記のある物以外、税込です。

確実にユーザーとゲームタイトルを増やしつつあるFM-TOWNS。マーティ対応のソフトの増加の貢献が大。日本のパソコンにおけるCD-ROMの先駆者として、どこまで先行できるか？　なお、各ゲーム機で好評の『ぷよぷよ』がついにラインナップ！

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
1／14(金)	駒木なおみ　for Janis	ジャニス	¥9,800	ETC⑱
1／21(金)	将棋年鑑全集（昭和４３年～平成５年）	ポニーキャニオン	¥48,000	ETC
1／28(金)	あすか１２０％ ＢＵＲＮＩＮＧ Ｆｅｓｔ	ファミリーソフト	¥9,800	ACT
1月予定	グランプリ伝説（インディ編）	ソフトスタジオＷＩＮＧ	価格未定	SLG
	宝魔ハンター　ライム　＃１	ブラザー工業タケル事務局	¥1,500(税込)	AVG
	ファーランドストーリー	ＴＧＬ	¥9,800	SLG+RPG
2／10(木)	究極タイガー	ビング	¥8,800	STG
2／18(金)	Ｍｕｓｅｕｍ　ｏｆ　Ｍｕｓｅｕｍｓ	富士通	価格未定	ETC
	ダービースタリオンⅡ	アスキー	¥12,800	SLG
2／25(金)	モンキー・アイランド２	ビクター エンタテインメント	¥9,800	AVG
2月下旬	オーナー・ブリーダーズ	ＧＬＡＭＳ	¥10,800	SLG
3月末	緋王伝Ⅱ	日本テレネット（ウルフチーム）	未定(税込)	SLG
3月予定	ウィザードリィ～クルセイダーダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	アスキー	¥12,800(予)	RPG
	レジェンド・オブ・パロア	ビング	¥12,800	RPG
	斬Ⅲ～天運我にあり～	日本テレネット（ウルフチーム）	価格未定	SLG
4月予定	レベル・アサルト	ビクター エンタテインメント	¥12,800	STG
	ロードス島戦記TOWNS－灰色の魔女－（仮）	ハミングバードソフト	価格未定	RPG
5月予定	ラバウル空戦記	ソフトスタジオＷＩＮＧ	価格未定	STG
	ロードス島戦記ⅡTOWNS－五色の魔竜－（仮）	ハミングバードソフト	価格未定	RPG
春／予定	虹色電飾娘	ＩＳＣ	¥9,800	ETC
	ＡＢＥＬ<アベル>～真・黙示録大戦～	ファミリーソフト	¥11,800(予)	RPG
	プリンセスメーカー２	ガイナックス	未定(予)	SLG
	ハイスクール　ウォー	ＩＳＣ	価格未定	SLG
	クリスタル・リナール	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	ブランマーカー２	Ｄ．Ｏ	価格未定	RPG⑱
	★ぷよぷよ	ＣＳＫ総合研究所	¥7,800	PZL
	レミングス２	富士通	¥7,800(予)	PZL
	フラッシュバック	ビクター エンタテインメント	¥12,800	ACT
	ドラドンハーフ	マイクロキャビン	価格未定	RPG
6月予定	シンジゲート	ＥＡビクター	¥12,800	SLG
年頭	ランスⅣ　－教団の遺産－	アリスソフト	¥7,500	RPG⑱
未定	★ディック	アモルファス	¥8,800	STG
	雀皇登龍門Ⅱ	ゲーム アーツ	¥9,800	TBL
	倉庫番リベンジ／ユーザー逆襲編	シンキング・ラビット	価格未定	PZL

要チェックの『アレックス・ワールド』

映画の中に侵入したような感覚を楽しむことのできる"インタラクティブ・ムービー"がMacに登場！

プレイヤーは現代からタイムスリップしてきた男となり、フル3Dグラフィックスで描かれた未来の東京を、ロボットのアレックスと共に漂うことになる。主人公の主観で表現される画面と行動次第で大きく変化する物語が、この世界に実際に存在しているような感覚を与えてくれる。Macintosh／CD-ROM 2枚組／バンダイビジュアル☎03(5828)3028／18,800円［税別］

妖精を育てるSLG？『妖精伝説』

NECアベニュー&ヘッドルームが開発中の新作は、かわいい妖精たちをペット感覚で育てる育成SLG！

『誕生』を産んだNECアベニューとヘッドルームでは、現在新たな育成SLGのシリーズを開発中。『妖精伝説』のタイトルどおり、プレイヤーは錬金術師となって、美しくもかわいい妖精たちをリアルタイム進行で育てていく。育てる環境やプレイヤーの接し方によって、おとなしい妖精や生意気な妖精などタイプが変化したり、妖精たちの健康状態が悪くなれば病気になったりもする。さらに、キーボード入力で妖精たちと簡単な会話を楽しむなんてアイディアも。このゲームのキャラクターデザインは、本誌でもおなじみの中村博文先生が担当するほか、ヘッドルームでは専用のネットを開設してのサポートも考えているそうだ。

続報を待て。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	ＲＥＤ	ディスカバリー	¥7.800	AVG⑱
	ハイパー財閥銀行	電脳商会	価格未定	SLG
	セロファニア	トンキンハウス	価格未定	ETC
	ぷちこら～じゅ	パンドラボックス	価格未定	ETC
	ウイングコマンダー　シナリオ１	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー　シナリオ２	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー２	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー２　シナリオ１	富士通	価格未定	SLG
	ウイングコマンダー２　シナリオ２	富士通	価格未定	SLG
	ハープーン	富士通	価格未定	SLG
	サバッシュII	ﾎﾟﾌﾟｺﾑｿﾌﾄ／ｸﾞﾛｰﾃﾞｨｱ	価格未定	RPG
	アージェント・ミッション	マスターピース	¥9.800	SLG
	牌牌遊戯	イリュージョン	価格未定	SLG
	ＥＬＦＩＳＨ	富士通	価格未定	SLG
	もあ　あんど　もあ	キュイックス	価格未定	SLG⑱
	ヌーク　I II　カップリング	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱

X68000 パソコン

※表組の中で、ジャンルの後ろに⑱と表記してあるゲームは、18禁のソフトですので注意してください。価格については特に表記のある物以外、税込です。

一部に熱狂的なファンを持つX68000。今月はあの『卒業～GRADUATION～』がブラザー工業タケル事務局からリリースされる予定。ようやく、といった感じだが、時間がかかった分、期待していいかも。また、『ぷよぷよ』もX68000版がでることになった。全機種制覇もまぢかといったところか。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
1／14(金)	ＭＡＤ ＳＴＡＬＫＥＲ X68	ファミリーソフト	¥7.800	ACT
1／20(木)	卒業～ＧＲＡＤＵＡＴＩＯＮ～	ブラザー工業タケル事務局	¥7.800(税込)	SLG
1月下旬	麻雀エレガンス	Ｃ－ＣＬＡＳＳ	¥5.800	TBL⑱
2月下旬	ジオグラフシール	ＥＸＡＣＴ	価格未定	ACT
2月予定	麻雀航海記	ブラザー工業タケル事務局	¥5.800(税込)	AVG
春／予定	ＪＩＮＮ［ジン］～永遠の勇士～	天津堂	価格未定	RPG⑱
未定	クイーン　オブ　デュエリスト	アグミックス	価格未定	ACT
	クイーン　オブ　デュエリスト パワーアップディスク	アグミックス	価格未定	ACT⑱
	マージャンクエスト	エス・ピー・エス	未定	TBL
	ＲＥＤ	ディスカバリー	¥7.800	AVG⑱
	ＣＡＬIII～完結編～	バーディーソフト	¥8.800	AVG
	サバッシュII	ﾎﾟﾌﾟｺﾑｿﾌﾄ／ｸﾞﾛｰﾃﾞｨｱ	価格未定	RPG
	Ｓｈｉｎｃ（シンク）	リビドー	¥7.800	RPG⑱
	ぷよぷよ	エス・ピー・エス	未定	PZL

その他 パソコン

※表組の中のタイトル後ろの（I）はIBM-PC、（D）はDOS／V、（W）はWindows、（M）はMacintoshです。⑱は18禁のゲームです。

光栄やシステムソフトなど、すでにPC9801用のゲームなどで実績のあるソフトハウスの作品に注目してみよう。特に『マスターオブモンスターズFinal』は、ファンタジーSLGとして評価の高かったゲーム。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
1／14(予)	★ストライクコマンダー(I)	ＥＡビクター	¥12.800	SLG
1／14(金)	★駒木なおみ　for Janis(M)	ジャニス	¥9.800	ETC⑱
1／25(火)	Windows壁紙集ＳＥＣＲＥ飯島直子Vol.1～3	ブラザー工業タケル事務局	¥3.000(予)	ETC
1／28(金)	斬III～天運我にあり～(D)	日本テレネット(ｳﾙﾌﾁｰﾑ)	¥12.800	SLG
1月予定	エピック(D)	イマジニア	¥12.800	STG
	宝魔ハンター　ライム　＃１(D)	ブラザー工業タケル事務局	¥1.500(税込)	AVG
	口数の多いＷｉｎｄｏｗｓ	ガイナックス	¥7.800	ETC
	ヌーク　あばかれた陰謀(D)	ボンびいボンボン	価格未定	AVG⑱
2／4(予)	ポピュラス(M)	ＥＡビクター	¥9.800	SLG
2／10(予)	ストライクコマンダー(D)	ＥＡビクター	¥12.800	SLG
2／18(予)	パシフィックストライク(I)	ＥＡビクター	価格未定	SLG
2／25(予)	★ウィング・コマンダー　プライベティア(D)	ＥＡビクター	¥12.800	SLG
2月上旬	ＤＯＯＭ(D)	イマジニア	価格未定	ACT
2月下旬	オーナー・ブリーダーズ(D)	ＧＬＡＭＳ	¥10.800	SLG
2月予定	宝魔ハンター　ライム　＃２(D)	ブラザー工業タケル事務局	¥1.500(税込)	AVG
	パワーモンガー(M)	ＥＡビクター	¥9.800	SLG
	ＴＨＥ ＷＡＬＬ(W)	アローマイクロテックス	価格未定	PZL
3／4(予)	ウルティマVIII(I)	ＥＡビクター	¥9.800	RPG
3／18(金)	シャドー・キャスター(D)	ＥＡビクター	¥12.800	RPG
3／18(予)	シャドー・キャスター(D)	ＥＡビクター	¥12.800	RPG
3／20(日)	Windows壁紙集ダイバーズセレクション２	ブラザー工業タケル事務局	¥1.500(予)	ETC
3／25(予)	SSN-21　シーウルフ(I)	ＥＡビクター	価格未定	SLG
3／25(金)	パワーポーカー(M)	ＥＡビクター	¥9.800	TBL
3月末	提督の決断II(D)	光栄	¥14.800	SLG
	ＴＦＸ(D)	イマジニア	価格未定	SLG
3月予定	ウィザードリィ～クルセイダーダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント(D)	アスキー	¥12.800(予)	RPG
5月予定	アローン　イン　ザ　ダーク(M)	アローマイクロテックス	¥12.800	AVG
春／予定	シムシティ　２０００(D)	イマジニア	価格未定	SLG
	ＤＯＳ／Ｖパチンコ	ＩＳＣ	価格未定	TBL
	ﾃﾞｨｰｵｰ美少女壁紙集&ﾋﾞﾃﾞｵｸﾘｯﾌﾟ集２～５(W)	Ｄ．Ｏ	¥5.800	ETC
	ﾃﾞｨｰｵｰ美少女壁紙集&ﾋﾞﾃﾞｵｸﾘｯﾌﾟ集１～５(M)	Ｄ．Ｏ	¥5.800	ETC
未定	ウルティマ・アンダーワールド(D)	ＥＡビクター	¥12.800	RPG
	ウイングコマンダー(D)	アスキー	価格未定	SLG
	ＳＡＲ(I)	ＥＡビクター	価格未定	ETC
	マスターオブモンスターズＦｉｎａｌ(D)	システムソフト	価格未定	SLG

幻のリョウ・サカザキが、家庭用NEO GEO『餓狼伝説SPECIAL』ではキミの手で操作することが可能になった!! 真のドリームマッチが実現したぞ!

昨年の９月に業務用で発売され、今なお人気絶好調の対戦型ACT『餓狼伝説SPECIAL』。内容は『餓狼伝説２』をパワーアップしたもので、使用できるキャラが15人に増え、『２』に登場した闇の三闘士（ビリー、ローレンス、アクセル）とクラウザーに加え、『１』のギース、タン、ダックがマイキャラとして使用できる。もちろん、各新キャラたちも超必殺技を持っている。業務用では、ノーミスでクリアすると『龍虎の拳』で主人公だったリョウ・サカザキが登場し夢の対決をおこなうことができた。さらに、昨年末より発売された家庭用（28,000円）では、〝隠しコマンド〟を入力すると、このリョウ・サカザキが使用可能になっているのだ。あの幻の技〝龍虎乱舞〟をはじめとする、『龍虎』に出てきた数々の必殺技を『餓狼』でも出すことができるわけだ。なお、アーケード版では彼は選択できないので注意。（この隠しコマンドに関するSNKへの問い合わせは一切受けつけていませんので、自分でぜひみつけてみてね。）格闘ゲームファンならば、この機会にNEO GEOの購入を考えてみてもいいかもしれないぞ! お年玉をまだ貰っている人は、特におススメしちゃうのだ!

SUPER FAMICOM スーパーファミコン

形態 B バックアップ P パスワード M マウス対応 T マルチタップ対応 ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RCG レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A·PZL アクションパズル A·RPG アクションロールプレイング S·RPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

スーパーファミコンは'94年も非常に活発にゲームがリリースされてくる。現在、分かっているだけで190タイトルをこえている。その中でも、任天堂が春に発売を予定している『FXトラックス(仮)』、『スーパーメトロイド』はチェックしておいたほうがいい。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル	メガ数
1/8(土)	スーパーピンボール ビハインド・ザ・マスク	メルダック	¥9.800	P	ETC	8M
1/14(金)	必勝 スリーセブンファイター	バップ	¥9.500	P	ETC	4M
1/21(金)	★ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂	¥9.800(込)	B	S·RPG	24M+64K
	スーパーテトリス2+BOMBLISS 限定版	BPS	¥8.500	B	PZG	8M
1/28(金)	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	アスミック	¥12.800	B·M	SLG	12M
	★魔神転生	アトラス	¥9.800	B·M	S·RPG	12M
	バスタード!! 暗黒の破壊神	コブラチーム	¥9.800		ACT	12M
	ザ・ニンジャウォーリアーズ アゲイン	タイトー	¥9.300		ACT	12M
	ソード・マニアック	東芝EMI	¥8.600		ACT	8M
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	バンプレスト	¥9.800	B·M	RPG	12M
	ザ・グレイトバトル外伝2 祭だワッショイ	バンプレスト	¥9.500	P	ACT	10M
1/29(土)	ブレインロード	エニックス	¥9.600	B	A·RPG	12M
2/4(金)	伊藤果六段の将棋道場	アスク講談社	¥9.600	B·M	ETC	8M
2/10(木)	ウルフェンシュタイン3D	イマジニア	¥9.800	P	ACT	8M
2/11(金)	スーパーヅガン ハコテン城からの招待状	EAビクター	¥9.800	P	ETC	8M
	トップマネジメントII	光栄	¥14.800	B	SLG	12M
	緋王伝 魔物達との誓い	日本テレネット/ウルフ・チーム	¥11.800	B·M	S·RPG	12M
2/18(金)	ダービースタリオンII	アスキー	¥12.800	B	SLG	12M
	鉄腕アトム	ザムス・バンプレスト	¥9.000		ACT	10M
	★デザートファイター 砂の嵐作戦	セタ	¥9.800	B	STG	8M
	ラモス瑠偉のワールドワイドサッカー	パック・イン・ビデオ	¥9.500	P	SPG	8M
	宇宙レース・アストロGO!GO!	メルダック	¥9.700	B	RCG	8M
2/25(予)	真・女神転生II	アトラス	¥9.990	B	RPG	16M
2/25(金)	ジーコ サッカー	EAビクター	¥9.800	P·M	SPG	8M
	ファースト・クイーン オルニック戦記	カルチャーブレーン	¥9.800	B	S·RPG	8M
	総合格闘技 アストラルバウト2	キングレコード	¥9.700		SPG	12M
	大航海時代II	光栄	¥11.800	B	SLG	16M
	すごいへべれけ	サンソフト	¥8.900	T	ACT	10M
	キーパー	データム・ポリスター	¥7.200		PZG	4M
	ストバスヤロウ将	ビーアイ	¥9.000(予)	P	SPG	8M
2/26(土)	★いただきストリート2	エニックス	¥9.800	B	ETC	12M
2月上旬	スーパー本命 GI制覇	日本物産	¥9.800	B	SLG	12M
	スーパーファイヤープロレスリング3 イージータイプ	ヒューマン	¥7.900	P·T	SPG	12M
2月中旬	オリビアのミステリー	アルトロン	¥9.800	P·M	PZG	12M
	ピンクパンサー	アルトロン	価格未定		ACT	8M
	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	¥11.000		ACT	8M
2月下旬	★T-2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥8.900	S	STG	8M
	戦え原始人3 主役はやっぱりJOE&MAC	データイースト	¥8.500(予)	P	ACT	8M
	★斬IIIスピリッツ	日本テレネット/ウルフ・チーム	¥12.800	B	SLG	12M
	剣勇伝説 YAIBA	バンプレスト	¥9.800(予)	B	A·RPG	12M+64K
	F-1 GRAND PRIX PARTIII(仮称)	ビデオシステム	価格未定	B	RCG	16M
	スーパーホッケー'94	ヨネザワPR21	¥8.900	P·T	SPG	8M
2月予定	KABUKI ROCKS	アトラス	¥9.800	B	RPG	12M
	迦楼羅王	EPICソニーレコード	¥8.900(予)	P	ACT	8M
	リーサルエンフォーサーズ(銃同梱)	コナミ	¥9.800		STG	16M
	あさめしまえにゃんこ	ザムス・バンプレスト	¥8.800	P·M	ETC	8M
	SDガンダムGX	バンダイ	¥9.800(予)	B	SLG	8M+64K
	サイボーグ009	ベック	¥8.800(予)		ACT	8M
	あらいぐまラスカル	メサイヤ	¥8.900		PZG	容量未定
3/4(金)	スーパーループス	イマジニア	¥8.900	P	PZG	4M
3/11(金)	ギャラクシーロボ	イマジニア	¥9.800	B	S·RPG	12M+64K
3/15(火)	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	ツクダオリジナル	¥9.700	B	SPG	8M+64K
3/18(金)	★NHLプロホッケー'94	EAビクター	¥8.900	P·T	SPG	8M
3/18(金)	ソニックブラストマンII	タイトー	¥9.500		ACT	12M
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト	パック・イン・ビデオ	¥8.900	P	ETC	8M
	スーパーダブル役満	バップ	¥9.000	B	ETC	4M
3/25(金)	南国少年パプワくん	エニックス	¥8.800		ACT	8M
	スーパートロールアイランド 幸せをあげる	ケムコ	¥8.900		ACT	4M
	スペースインベーダー ザ・オリジナルゲーム	タイトー	¥4.980		STG	2M
	Jリーグ・スーパー・サッカー	ハドソン	¥9.500	B·T	SPG	12M
3月上旬	スーパーリアル麻雀PIV	セタ	¥9.800	B	ETC	16M
3月中旬	メルファンドストーリーズ	アスキー	¥9.800		ACT	12M
	G2.ジェノサイド	ケムコ	¥9.800		ACT	16M
	イデアの日	ショウエイシステム	¥9.700	B	RPG	16M
3月下旬	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	価格未定	B	RPG	24M
	★紫炎 ザ・ブレイドチェイサー	ダイナミック企画	¥9.600	P·M	ACT	16M
3月予定	アンダーカバーコップス	アイレム	¥9.800		ACT	16M
	チャンピオンズ ワールドクラス サッカー(仮)	アクレイムジャパン	¥8.900(予)	P	SPG	8M
	ダービージョッキー 騎手王への道	アスミック	¥9.800(予)	B	SLG	8M
	笑っていいとも! タモリンピック	アテナ	¥9.800(予)	M	ETC	4M
	ZOOL ワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	¥8.800	P	ACT	8M
	けろけろけろっぴの冒険日記 眠れる森のけろりーぬ	キャラクターソフト	¥6.980	P	RPG	4M
	スーパー・ドラッケン	ケムコ	¥9.800	B	A·RPG	16M
	項劉記	光栄	¥12.800	B·M	SLG	12M
	独立戦争 Liberty or Death	光栄	¥11.800	B	SLG	10M
	★実況 パワフルプロ野球'94	コナミ	価格未定	B	SPG	16M
	真・麻雀	コナミ	¥9.000	B	ETC	4M
	バックス・バニー(仮)	サンソフト	価格未定		ACT	12M
	レミングス2	サンソフト	¥9.800	B·M	PZG	16M
	きんぎょ注意報! とびだせ!ゲーム学園	ジャレコ	¥9.800(予)	T	ETC	16M
	★スーパー人生ゲーム	タカラ	¥9.800(予)	B·T	ETC	10M
	ザ・ラストバトル	テイチク	¥9.800	B	RPG	16M
	サイドポケット	データイースト	価格未定		ETC	
	シャドウラン	データイースト	価格未定	B	A·RPG	10M+64K
	エスパークス 異次空からの来訪者	トミー	¥9.500(予)	B	A·RPG	8M
	スーパー囲碁 碁王	ナグザット	価格未定		ETC	4M
	スーパー五目並べ 連珠(仮称)	ナグザット	価格未定		ETC	4M
	スーパーナグザットオープン(仮称)	ナグザット	価格未定	B·T	SPG	8M
	アンドレ・アガシ テニス	日本物産	価格未定		SPG	4M
	サウンドファンタジー	任天堂	価格未定	B·M	ETC	8M+256K
	ふりふりガールズ	パウ	¥8.900		ETC	8M
	機動戦士Vガンダム	バンダイ	¥9.800(予)		ACT	12M
	★スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	¥9.800(予)	B·M	S·RPG	12M+64K
	伊達公子のバーチャルテニス	ビーアイ	¥9.000(予)	P	SPG	8M
	タイムスリップ	ビック東海	¥8.500(予)		STG	8M
	機動警察パトレイバー	ベック	¥9.800(予)	B	SLG	12M
4/22(金)	メルヘンアドベンチャー コットン100%	データム・ポリスター	¥9.300		STG	16M
4月下旬	SD飛龍の拳 国盗りファイター列伝	カルチャーブレーン	¥9.980	P	ACT	20M
	ジグザグキャット ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ	デンズ	価格未定	B	ACT	12M
	サンサーラ・ナーガ2	ビクター エンタテインメント	¥9.800	B	RPG	12M+64K
4月予定	NBA JAM(仮)	アクレイムジャパン	¥9.800(予)		SPG	16M
	★ダウン・ザ・ワールド Falling Down Into The Worlds End	アスキー	¥9.800(予)	B	RPG	16M
	ナイスDEショット	アスク講談社	¥9.800	B	SPG	12M
	★ロボコップ対ターミネーター	ヴァージンゲーム	¥8.900(予)	P	ACT	8M
	Jリーグ エキサイトステージ'94	エポック社	¥9.800(予)	B·T	SPG	12M+64M
	新・熱血硬派 くにおたちの挽歌	テクノスジャパン	価格未定	P	ACT	16M
	パーティースクォッド	日本物産	価格未定		ACT	
	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロースピリッツ	バリエ	価格未定	B	RCG	8M
	めたもる☆キッズ ぐーみん	BPS	価格未定		ACT	8M
	夢迷路 きぐるみ大冒険	ヘクト	¥9.800	B	RPG	8M
5月中旬	パチ夫くんスペシャル2(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定	B	ETC	8M
5月下旬	スーパーウルトラベースボール'94	カルチャーブレーン	価格未定	B	SPG	
5月予定	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂	価格未定	B	RPG	12M+64K
	土屋圭市 首都高バトル'94(仮称)	BPS	価格未定		RCG	12M
春予定	アンジェリーク	光栄	価格未定	B	SLG	
	スペースフロンティア	光栄	価格未定	B	SLG	
	ブランディッシュ	光栄	価格未定	B	A·RPG	
	天龍源一郎のプロレスレヴォリューション	ジャレコ	¥9.800(予)	T	SPG	16M
	奇々怪界 月夜草子(仮称)	ナツメ	価格未定	P	ACT	12M
	ダークキングダム	日本テレネット	価格未定	B	RPG	12M
	天使の詩 白き翼の祈り	日本テレネット	価格未定	B	RPG	未定

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ｼﾞｬﾝﾙ	メガ数
春予定	★ＦＸトラックス(仮称)	任天堂	価格未定	B	ＥＴＣ	8M
	★スーパーメトロイド	任天堂	価格未定	B	ＡＣＴ	24M
	新ジャングルの王者ターちゃん	バンダイ	価格未定		ＡＣＴ	
	テレビアニメ スラムダンク	バンダイ	¥9.800(予)		ＳＰＧ	
	ファイトだ ポン！	メサイヤ	価格未定		ＥＴＣ	８Ｍ
6／17(金)	スーパーワールドカップ	ココナッツジャパン	価格未定	B	ＳＰＧ	8M
6月下旬	甲子園３	魔法ソフト	価格未定	B	ＳＰＧ	12M
6月予定	押忍！空手部	カルチャーブレーン	¥9.800	P	ＡＣＴ	16M
	歌舞伎町リーチ麻雀	ポニーキャニオン	価格未定	B	ＥＴＣ	
7月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	カルチャーブレーン	価格未定	B	ＲＰＧ	
	飛龍の拳スーパーファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	価格未定	P	ＡＣＴ	
	スーパーハスラー(仮称)	ポニーキャニオン	価格未定		ＥＴＣ	
8月予定	アップルシード	ヴィジット	¥9.800(予)		ＡＣＴ	16M
夏予定	つり太郎	パック・イン・ビデオ	価格未定	B	ＳＬＧ	
	将棋聖天Ⅱ	魔法ソフト	価格未定		ＥＴＣ	
	スーパーゼロヨンチャンプ(仮称)	メディアリング	価格未定	B・T	ＲＣＧ	
	ＦＥＤＡ	やのまん	価格未定	B	ＲＰＧ	
10月予定	飛龍の拳コレクション(１・２・３)プラスワン	カルチャーブレーン	価格未定		ＡＣＴ	24M
秋予定	負けるな！魔剣道２(仮)	データム・ポリスター	価格未定	P	ＡＣＴ	
未定	お茶の間伝説	Ｉ・Ｇ・Ｓ	¥8.900(予)	B	ＥＴＣ	8M+64K
	鉄道王 レールロードタイクーン	Ｉ・Ｇ・Ｓ	¥9.800(予)	B	ＳＬＧ	8M
	スーパー将棋２(仮称)	アイマックス	価格未定	B・M	ＥＴＣ	8M
	義経伝説(仮称)	アスキー	¥9.800(予)	B	ＲＰＧ	16M
	シヴィライゼーション(仮称)	アスミック	価格未定	B	ＳＬＧ	
	バトルＺＥＱＵＥ伝	アスミック	価格未定		ＡＣＴ	12M
	スーパー絵描衛門(仮称)	アテナ	価格未定	B・M	ＥＴＣ	4M
	ウィーアーバック	アルトロン	価格未定		ＡＣＴ	8M
	スーパーアリズボクシング	ヴァージンゲーム	¥9.800(予)		ＳＰＧ	16M
	ヤング・メーリン	ヴァージンゲーム	¥9.800(予)	P	ＡＶＧ	16M
	Ｔｈｅ・心理ゲームⅡ(仮称)	ヴィジット	価格未定	B	ＥＴＣ	
	ドラゴンクエストⅥ	エニックス	価格未定	B	ＲＰＧ	
	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	カプコン	¥12.800	B	ＲＰＧ	8M+256K
	ロックマンズ サッカー	カプコン	価格未定	T	ＳＰＧ	12M
未定	元祖！パチスロ日本一(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定		ＥＴＣ	
	元祖！パチンコ王(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定		ＥＴＣ	
	パワースライド(仮称)	ココナッツジャパン	価格未定		ＲＣＧ	
	スーパーノバ	コピアシステム	価格未定		ＳＴＧ	
	ラストショット	サミー	¥9.500	P・M	ＳＬＧ	8M
	ヴェルヌワールド(仮称)	ｻﾞﾑｽ・ﾊﾞﾝﾌﾟﾚｽﾄ	価格未定	B・M	ＲＰＧ	12M+64K
	フォーチュン・クエスト	ｻﾞﾑｽ・ﾊﾞﾝﾌﾟﾚｽﾄ	¥9.800(予)	B	ＥＴＣ	8M+64K
	エアロ・ザ・アクロバット	サンソフト	¥8.900		ＡＣＴ	8M
	高校サッカー 全国制覇の夢	サンソフト	¥8.000(予)	P	ＳＰＧ	4M
	おざなりダンジョン	セタ	価格未定	B	ＲＰＧ	16M+64K
	ノスフェラトゥ	セタ	¥9.500		ＡＣＴ	16M
	エストポリス伝記Ⅱ	タイトー	価格未定	B	ＲＰＧ	
	かまいたちの夜	チュンソフト	価格未定	B	ＥＴＣ	未定
	マジパラ	Ｔ＆Ｅソフト	価格未定	M	ＥＴＣ	
	バイクレース(仮称)	テクノスジャパン	価格未定		ＲＣＧ	
	永遠のフィレーナ	徳間書店ｲﾝﾀｰﾒﾃﾞｨｱ	¥9.800	B	ＲＰＧ	8M
	マサカリ伝説金太郎ＲＰＧ編	トンキンハウス	価格未定	B	ＲＰＧ	
	ウイニングジョッキー(仮称)	ナムコ	価格未定		ＳＬＧ	
	ザ ブルークリスタルロッド	ナムコ	価格未定	B	ＡＶＧ	16M+64K
	スーパーパックランド(仮称)	ナムコ	価格未定		ＥＴＣ	
	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	¥8.800(予)	B	A・RPG	8M
	ストリートダンク(仮称)	日本物産	価格未定	P	ＳＰＧ	
	熱血バレーボールニッポンチャチャチャ	パック・イン・ビデオ	¥8.800(予)	P・T	ＳＰＧ	8M
	やまねこバブジーの大冒険	パック・イン・ビデオ	¥9.800(予)	P	ＡＣＴ	16M
	ＳＦＣ原人	ハドソン	価格未定		ＡＣＴ	12M
	スーパーボンバーマン２	ハドソン	価格未定	P・T	ＡＣＴ	
	ビューティ＆ビースト(仮称)	ハドソン	価格未定		ＡＣＴ	
	ろくでなしブルース	バンダイ	価格未定		ＡＣＴ	
	フェイスボール2000	ＢＰＳ	価格未定		ＡＣＴ	
	スーパー インディ チャンプ(仮称)	ＦＯＲＵＭ	価格未定	B	ＲＣＧ	8M+64K
	雲にのる	ヘクト	価格未定		ＡＣＴ	
	ウルティマⅦ	ポニーキャニオン	価格未定	B	ＲＰＧ	
	ランセイバー	ホリ電機	¥8.500(予)		ＡＣＴ	8M
	ローマ興亡史(仮称)	マイクロネット	価格未定	B・M	ＳＬＧ	4M
	サージェントサンダースコンバット	ヨネザワPR21	¥9.800	B・M	ＳＬＧ	8M
	トールキンの「指輪物語」 第１話	ロジーク	価格未定	B	ＲＰＧ	16M

MEGA DRIVE

メガドライブ

形 態 Ｒ ロムカートリッジ Ｃ CDロム BU バックアップ ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RACE レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A·PZL アクションパズル A·RPG アクションロールプレイング S·RPG シミュレーションロールプレイング ETC その他

メガドライブの新作で楽しみなのは、『V.R.(バーチャレーシング)』。アーケード版で大人気を得たゲームが、メガドライブ版でどう再現されるのか、絶対に見逃せない。また、『信長の野望　覇王伝』のメガドラ版もチェックしておくべし。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	メディア	ジャンル
1／14(金)	ジェネラル・カオス　＝大混戦＝	ＥＡビクター	¥8.900	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
	龍虎の拳	セガ	¥8.800	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
1／28(金)	いしいひさいちの大政界	セガ	¥7.800	CD-ROM	ＳＬＧ
	デビルズコース	セガ	¥8.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	幽遊白書外伝	セガ	¥8.800	ROMｶｾｯﾄ	ＡＶＧ
1月予定	★マイクロコズム	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8.800	CD-ROM	ＳＴＧ
2／10(予)	デビスカップ	テンゲン	¥7.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
2／18(金)	エアーマネジメントⅡ航空王をめざせ	光栄	¥12.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＬＧ
	ＮＦＬプロフットボール'94	ＥＡビクター	¥9.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8.000	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
2／18(予)	★真・女神転生	シムス	¥7.800	CD-ROM	ＲＰＧ
2／25(金)	ゲームの缶詰　Vol.1	セガ	¥3.980	CD-ROM	ＥＴＣ
	ゲームの缶詰　Vol.2	セガ	¥3.980	CD-ROM	ＥＴＣ
	信長の野望　覇王伝	光栄	¥12.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＬＧ
2月下旬	★Ｔ２　ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥8.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＴＧ
2月初旬	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	¥7.800	CD-ROM	ＲＰＧ
2月予定	★ウィングコマンダー	セガ	¥7.800	CD-ROM	ＳＬＧ
	★エターナルチャンピオン	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
	Ｆ１サーカスＣＤ	日本物産	¥8.800	CD-ROM	ＳＰＧ
	クレヨンしんちゃん～嵐を呼ぶ園児～	マーバ	¥8.800	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
	シャドー・オブ・ザ・ビースト　獣神の呪縛	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8.800	CD-ROM	ＡＣＴ
	モータルコンバット	アクレイムジャパン	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
3／4(金)	2020年　スーパーベースボール	ＥＡビクター	¥8.900	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	ハイパーダンク	コナミ	¥7.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
3／18(金)	★バンパイアキラー	コナミ	¥7.800	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
3／25(金)	ＡＸ－１０１	セガ	価格未定	CD-ROM	ＥＴＣ
	NBAプロバスケットボール'94 ブルズvsサンズ	ＥＡビクター	¥9.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	ポップンランド	シュールドウェーブ	¥7.800	CD-ROM	ＡＣＴ
3月上旬	テクモスーパーＮＢＡバスケットボール	テクモ	¥8.900	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
3月下旬	ＷＷＦロイヤルランブル	アクレイムジャパン	¥8.900	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
3月予定	ダンジョンマスターⅡスカルキープ	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8.800	CD-ROM	ＲＰＧ
	チャンピオンズワールドクラスサッカー(仮)	アクレイムジャパン	¥7.900	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	Ｖ．Ｒ．（バーチャレーシング）	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	ベア・ナックルⅢ	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
	ワイアラエの奇跡	セガ	¥8.800	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ

コンシューマゲームのトレンド①

米国NBAのバークレーやジョーダンが引退しても、バスケットボールの日本での人気はまだこれからだ！

スポーツゲームといえば野球とゴルフ、というのは昔の話。この数年、アメフト、サッカー、FⅠ、競馬と多くのジャンルが登場し、質・量共に充実してきた。そして最近では、３ON３やドリームチームといった話題で人気が盛り上がってきたバスケットボールを題材にしたゲームも、急速にその数が増えてきた。なかでもメガドライブではこの春から『NBAプロバスケットボール'94　ブルズVSサンズ』『テクモスーパーNBAバスケットボール』『NBA JAM』と、米国プロバスケ界と直接契約を結んだゲームが矢継ぎ早に登場する。お金と時間に余裕のある人は、それぞれを遊び比べてみるのもおもしろいかも。けれども、日本のバスケットボールファンが期待しているゲームは、意外とSFC『スラムダンク』だったりするのかも？

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	メディア	ジャンル
4月予定	ＮＢＡ　ＪＡＭ（仮）	アクレイムジャパン	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	FORMULA ONE WORLD CHANPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ	¥7,800	CD-ROM	ＳＰＧ
	ぽっぷるメイル	セガ	¥7,800(予)	CD-ROM	ＡＣＴ
	レベル・アサルト	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8,800	CD-ROM	ＳＴＧ
5月予定	★アウトランナーズ	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	新創世紀　ラグナセンティ	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	A・RPG
	ノスタルジアII	シュールドウェーブ	¥7,800	CD-ROM	ＡＣＴ
春／予定	Ｖ・Ｖ	テンゲン	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＴＧ
	ロードス島戦記	セガ	価格未定	CD-ROM	ＲＰＧ
未定	イースIV　マスク オブ ザ サン	セガ	価格未定	CD-ROM	ＲＰＧ
	インディ・ジョーンズ　アトランティスの運命	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8,800	CD-ROM	ＡＣＴ
	うる星やつら　ディア マイ フレンズ	ゲーム アーツ	¥7,800	CD-ROM	ＡＶＧ
	エイリアン３	ビック東海	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
	サージングオーラ	セガ	¥8,800	ROMｶｾｯﾄ	ＲＰＧ
	シャドウラン	セガ	価格未定	CD-ROM	ＲＰＧ
	ジョーモンタナフットボール	セガ	価格未定	CD-ROM	ＳＰＧ
	スーパー大戦略ＳＣＤ（仮）	セガ	価格未定	CD-ROM	ＳＬＧ
	スーパーブランディッシュ（仮）	セガ	価格未定	CD-ROM	ＲＰＧ
	大封神伝	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8,800	CD-ROM	ＲＰＧ
	タイムドミネーター	ビック東海	¥7,800	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
	超人スパーク	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ
	沈黙の艦隊	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＬＧ
	バーニングフィスト	セガ	¥8,800	CD-ROM	ＡＣＴ
	ハイブリットフロント	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＬＧ
	ハイムドール	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8,800	CD-ROM	ＡＣＴ
	ＢＡＴＴＬＥ　ＦＡＮＴＡＳＹ	マイクロネット	価格未定	CD-ROM	ＡＣＴ
	★パノラマコットン	サクセス	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＴＧ
	マルチ野球（仮）	セガ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＳＰＧ
	夢幻のごとく	セガ	価格未定	CD-ROM	ＳＬＧ
	ラングリッサーII（仮称）	日本コンピュータｼｽﾃﾑ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	S・RPG
	ロードモナーク～とことん戦闘伝説	セガ	価格未定	CD-ROM	ＳＬＧ
	ローリングサンダー３	ナムコ	価格未定	ROMｶｾｯﾄ	ＡＣＴ

PC ENGINE PCエンジン

形態 H Huカード S SCDロム A アーケードカード M マウス対応 MB メモリーベース128 ジャンル ACT アクション AVG アドベンチャー PZG パズル RACE レーシング RPG ロールプレイング SLG シミュレーション SPG スポーツ STG シューティング A·PZL アクションパズル A·RPG アクションロールプレイング DC デジタルコミック

PCエンジンでの一押しはやっぱり『エメラルドドラゴン』。パソコン版ですでにプレイしている人でも、納得できるできだから、ぜひ試してみてほしいもの。さらに、『餓狼伝説２』『龍虎の拳』など、アーケードカード対応のゲームは、これから成長の可能性大。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	メディア	ジャンル
1／3(月)	爆笑　吉本新喜劇　今日はこのぐらいにしといたる！	ハドソン	¥6,800	S	ＡＣＴ
1／7(金)	ソル：モナージュ	アイレム		S	ＲＰＧ
1／15(土)	★フォーメーションサッカー on Ｊリーグ	ヒューマン	¥6,500	H	ＳＰＧ
1／28(金)	★エメラルド　ドラゴン	ＮＥＣ　ＨＥ	¥7,800	S/A/MB	ＲＰＧ
	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	¥7,800	S	ＡＣＴ
2／10(木)	スターブレイカー	レイ・フォース	¥8,800	S	ＲＰＧ
2／18(金)	★風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	¥7,800	S	A・RPG
2／25(金)	パラディオン	パック・イン・ビデオ	¥8,800	S	ＳＬＧ
2／26(予)	ゴジラ　～爆闘烈伝～	東宝	¥8,200(予)	S	ＡＣＴ
2月下旬	ウィザードリィIII・IV	ナグザット	¥8,400	S	ＲＰＧ
	麻雀レモンエンジェル	ナグザット	価格未定	S	ＥＴＣ
2月予定	チキチキボーイズ	ＮＥＣアベニュー	¥4,800	S	ＡＣＴ
	ぷよぷよＣＤ	ＮＥＣアベニュー	¥5,600	S	A・PZG
	モンスターメーカー　～闇の竜騎士～	ＮＥＣアベニュー	¥7,800	S	ＲＰＧ
3／4(金)	パワーゴルフ２　～ゴルファー～	ハドソン	¥6,800	S	ＳＰＧ
3／12(土)	★餓狼伝説２	ハドソン	¥6,900	A	ＡＣＴ
3／25(金)	プリンセスミネルバ	リバーヒルソフト	¥7,800	S	ＲＰＧ
3／25(予)	ＦＲＡＹ　～Ｘａｋ外伝～	マイクロキャビン	¥6,800(予)	S	ＡＣＴ
3／26(土)	★龍虎の拳	ハドソン	¥6,900	A	ＡＣＴ
3月下旬	インペリアル　フォース	シュールド・ウェーブ	¥7,800	S	ＳＬＧ
	ＰＣココロン	シュールド・ウェーブ	¥7,800	S	ＡＣＴ
3月予定	★ＴＨＥ　ＡＴＬＡＳ	アートディンク	¥9,800	S/A/M/MB	ＳＬＧ
	ストライダー飛竜	ＮＥＣアベニュー	¥6,000	A	ＡＣＴ

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	メディア	ジャンル
4月中旬	パチ夫くん３　パチスロ＆パチンコ	ココナッツ・ジャパン	価格未定	S	ＳＬＧ
4月下旬	ＹＡＷＡＲＡ！２	ソフィックス	価格未定	S	ACT/DC
4月予定	ＫＯ世紀ビースト三獣士（仮）	パック・イン・ビデオ	価格未定	S	ＲＰＧ
春／予定	ザ・プロ野球ＳＵＰＥＲ'９４	インテック	価格未定	S	ＳＰＧ
	ときめきメモリアル	コナミ	価格未定	S/M	ＳＬＧ
	初恋物語	徳間書店ｲﾝﾀｰﾒﾃﾞｨｱ	価格未定	S	ＳＬＧ
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	¥8,800(予)	S	ＤＣ
	ブランディッシュ	ＮＥＣ　ＨＥ	価格未定	S/M	A・RPG
	女神天国　～MEGAMI PARADISE～	ＮＥＣ　ＨＥ	価格未定	S	ＲＰＧ
夏／予定	３×３ＥＹＥＳ　～三只眼變成～	ＮＥＣ　ＨＥ	価格未定	S	ＡＶＧ
未定	姐（あねさん）	ＮＥＣアベニュー	価格未定	S	ＡＣＴ
	アルシャーク	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	価格未定	S	ＲＰＧ
	アンジェラス２　～ホーリーナイト～	アスミック	価格未定	S	ＡＶＧ
	ＯＦＦ　ＴＨＥ　ＷＡＬＬ	テンゲン	価格未定	H	A・PZG
	風霧	ナグザット	価格未定	S	ＡＣＴ
	餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ	ハドソン	価格未定	A	ＡＣＴ
	銀河お嬢様伝説ユナ２	ハドソン	価格未定	S	ＤＣ
	クイズアベニュー３	ＮＥＣアベニュー	価格未定	S	ＥＴＣ
	空想科学世界ガリバー	ハドソン	価格未定	未定	ＲＰＧ
	ＧＳ美神	バンプレスト	¥8,800(予)	S	AVG/ETC
	コズミック・ファンタジー4 ～銀河少年伝説～	日本テレネット	価格未定	S	RPG/DC
	サークIII	ＮＥＣ　ＨＥ	価格未定	S	A・RPG
	サイレントメビウス	角川書店	価格未定	S	ＲＰＧ
	スタートリングオデッセイII	レイフォース	価格未定	S	ＲＰＧ
	スペースファンタジーゾーン	ＮＥＣアベニュー	¥4,800	S	ＳＴＧ
	聖戦士伝承　～雀卓の騎士～	ニチブツ	価格未定	S/A	RPG/ETC
	卒業写真＆美姫（仮）	ココナッツ・ジャパン	価格未定	S	ＡＶＧ
	誕生　～Ｄｅｂｕｔ～	ＮＥＣアベニュー	価格未定	S/A	ＳＬＧ
	断層都市ストレイロード	Ｉ.Ｇ.Ｓ.	価格未定	S	ＲＰＧ
	超兄貴２	メサイヤ	価格未定	S	未定
	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	価格未定	S	ＡＣＴ
	天地を喰らう	ＮＥＣアベニュー	価格未定	S	ＡＣＴ
	ドラゴンナイトIII	ＮＥＣアベニュー	価格未定	S	ＲＰＧ
	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	価格未定	S	ＲＰＧ
	とらべらーず！　～伝説をぶっとばせ～	ビクター ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	価格未定	S	ＲＰＧ
	ネオ・ネクタリス	ハドソン	価格未定	S	ＳＬＧ
	ハイパーウォーズ	ハドソン	価格未定	S	ＳＬＧ
	ピーターパックラット	テンゲン	価格未定	H	ＡＣＴ
	ブラッド　ギア	ハドソン	価格未定	S	ＡＣＴ
	ブルーフォレスト物語（仮）	ライトスタッフ	価格未定	S	ＲＰＧ
	ぽっぷるメイル	ＮＥＣ　ＨＥ	価格未定	S	A・RPG
	ポピルズ	テンゲン	価格未定	H	A・PZG
	マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定	H	ＡＣＴ
	魔法の少女シルキーリップ～3人の女王候補～	日本テレネット	価格未定	S	ＡＶＧ
	ミサイルファイター	ＮＥＣ　ＨＥ	価格未定	S	ＡＣＴ
	もってけたまご	ナグザット	価格未定	S	ＡＣＴ
	ロードス島戦記II	ハドソン	価格未定	S	ＲＰＧ
	ワールドヒーローズ２	ハドソン	価格未定	A	ＡＣＴ

コンシューマゲームのトレンド②

各ゲーム機には、現在人気のキャラクターだけでなくなつかしのキャラクターがぞくぞく登場してきている！

昔から、アニメや映画のキャラクターを使ったゲームは多いけれど、普通は今人気のキャラクターに焦点を当てるはず。ところが、『スーパーロボット大戦』のシリーズあたりから、わりと古いキャラクターを題材にしたゲームが増えてきた。今後の予定を見ても、スーパーファミコンで『鉄腕アトム』『サイボーグ009』『あらいぐまラスカル』なんてところが目につくし、『スーパーロボット大戦EX』もある。意外なところでは米国のテレビドラマ『コンバット』をゲーム化する『サージェントサンダースコンバット』という企画もあるから驚き。ここまで、昔の映像作品がゲーム化されるのも、高年齢層までゲーム漬けの日本人のひとつの証明かもしれない？

電撃王 3月号は
2月8日(火)発売!

次号の内容は

『バーチャファイター』基礎からワンコインクリアまで

ポリゴンを駆使した、最新の格闘アーケードゲーム『バーチャファイター』のすべてを見せる総力特集。初心者にも出せるワザから、ゲームセンターで脚光を浴びるほどの超高難度ワザまで、レベルに合わせて段階ごとに完全紹介。さらにセガ開発部への独占インタビューにより、『バーチャファイター』新型筐体の今後の可能性にまで迫る。

『三國志Ⅳ』の世界を徹底研究!!

発売直前の光栄の定番ゲームシリーズ最新作、『三國志Ⅳ』の詳細をいちはやく報告、その全貌を明らかにする。ファミコンからパソコンまで、さまざまなハードでヒットしてきたシリーズの歴史と、最新のパソコン版『三國志Ⅳ』の情報から、その真価を検証していく。また、本誌人気作家陣による4コマ競作や、真面目(?)な歴史考証と多彩な内容の大特集!

イラスト／中野豪

STAFF

編集長
塚田正晃

副編集長
住 博司

編集
柏原康雄　鳥居啓之　高島紀彦
小野田 雅　丸山幹夫　武笠敦子
諏訪浩樹　岡田 潤

編集協力
圓道祥之　ジャングルファクトリー
化石ハウス　久村竜二

ライター
中村典子　坂木恒善　荒井陽子　森田慶子
中村泰宏　小峯徳司　小倉倫子　重堂恭介
小軽闘平　斉藤直樹　西川 潤　和泉 蒼
岩崎和夫　藤井幹順　廣瀬真弓　水野隆史
山本祐司　谷口 茂　北村真由美　苑崎 透　窪田 剛
超音速　堀慎二郎　岸川 靖　ロシア自民党総統

デザイン
朝倉哲也　12to12　沢田昭彦
佐藤敏行　斎藤和代　㈲イグズ　羽沢組
日向淑朗　クスコムーチョ　今野享子
オフィスアマゾン　㈱ディレクション・ナカ

カメラマン
林久平　倉部和彦　分部辰浩　岸正一　江尻宏明
中村英良　舟喜力　林克典　伊豆倉守一　真下 裕
村田 淳　森 健吾　木村卓也　弘瀬秀樹

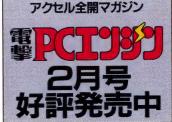
電撃王 2月号
1994年2月1日　特別定価580円
編集人　塚田正晃
発行人　佐藤辰男
発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集)03-5276-2434
　　　　(広告)03-5276-2435
発売元　主婦の友社
住　所　東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業)03-3294-1137
印刷所　共同印刷株式会社
雑誌コード　06393-2　Printed in Japan

大絶賛発売中!

電撃アドベンチャーズ
FANTASY & RPG MAGAZINE
を知らずして、RPGは語れない。

売切れ続出　今すぐ書店へ

(創刊号)

ファンタジーワールドを
冒険するニュータイプ
ゲームマガジン

(ドラゴン殺し)

ファンタジー小説、RPG等の究極のテーマの一つである『ドラゴン殺し』の逸話を伝説、神話、小説、ゲーム等にもとめ、その先に見えてくるドラゴンの生態に迫る。

(央華封神)

古代中国風世界を舞台に若き仙人たちが大活劇を繰り広げる、斬新なオリエンタル伝奇ファンタジーRPG。

(オーガRPG)

人智を超えた知性!
感情をもったロボットたちの熱血バトルRPG!!

(JAJA姫武遊伝)

『電撃スーパーファミコン』で大人気の読者参加ゲームを原作者・中村うさぎ自ら小説化。挿絵はもちろん衣谷遊。

(魍魎戦記 摩陀羅)

マダラシリーズ最新作。
コミックの原作者・大塚英志が書き下すマダラサーガの決定版小説。

(D&D®)

グループSNE総帥・
安田均が語る日本オリジナル展開の構想。

(クリスタニアRPG)

完全版ルールブック発売にさきがけ、一足先に『クリスタニアRPG』が遊べるルール&シナリオ。

第2号は
2月28日
発売

DEN GEKI MOOK
電撃ムックシリーズ
- B5判　228ページ
- 創刊記念特別定価900円(税込)
- 発行:メディアワークス
- 発売:主婦の友社

MEDIAWORKS

★あなたの作った台本(セリフ)を声優が演じます!

出演:パステル(笠原留美)/トラップ(古川登志夫)/クレイ(林延年)

▼「フォーチュン・クエスト〜世にも幸せな冒険者たち」のステージ1(第1巻)の映像をみながら、絵の動きにあわせて以下の部分のセリフを作ってください。

というように作って、400字詰原稿用紙、あるいはワープロでまとめて、住所、氏名、年令、電話番号を明記の上、〒107 東京都港区北青山3-6-18 ビクターエンタテインメント㈱ AMPソフト制作部「フォーチュン・クエスト アフレコ台本&イラストコンテスト」係に送ってください。'94年2月10日到着分まで有効です。最優秀作は、オリジナル・スタッフおよびキャストにより実際アフレコを行ない、「フォーチュン・クエスト〜世にも幸せな冒険者たち」第4巻(VHS:5月10日、LD:7月初旬発売)に収録いたします。

また、イラストもあわせて大募集! ハガキにフォーチュン・クエストのイラストを書いて送って下さい。最優秀作品は同じく第4巻に収録いたします。さらに、両最優秀作品には副賞としてBSチューナー内蔵のハイスタンダードビデオ(日本ビクター)HR-X3を、コンテスト参加賞として、50名様に抽選でオリジナル・テレカを進呈します。(発表は発送をもって代えさせていただきます。)

オリジナル・ビデオ・アニメーション

フォーチュン・クエスト Fortune Quest

世にも幸せな冒険者たち

原作:深沢美潮・キャラクター原案:迎夏生

★STAFF ●原作:深沢美潮(角川スニーカー文庫)●キャラクター原案:迎夏生●監督:山口武志●キャラクターデザイン・作画監督:中山由美●脚本:まるおけいこ●音楽:安西史孝●製作:角川書店、ムービック、富士フィルムアクシア、ビクターエンタテインメント

★CAST ●パステル:笠原留美 ●クレイ:林延年●トラップ:古川登志夫●キットン:太田真一郎●ノル:川津泰彦●ルーミィ:西原久美子●ナレーション、シロ:冬馬由美●アニメーション制作:J.C.スタッフ

ビデオ全4巻

各30分/定価各¥5,800(税込)

第1巻:好評発売中/第2巻:'94年1月10日発売/第3巻:3月10日発売/第4巻:5月10日発売

全巻購入応募特典 特製迎 夏生 先生イラスト入りバインダーとテレホンカードを全員にプレゼント!

レーザーディスク

各¥5,800(税込) カラー/ステレオHi-Fi/標準ディスク/CAV

STAGE-1▶好評発売中 ●LD:VILF-45 ¥5,800(税込)
STAGE-2▶3月、STAGE-3▶5月、
STAGE-4▶7月 ★各巻映像特典&冒険者新聞付

全4巻購入特典応募特典 冒険者の心得CDシングル

CD 好評発売中

オリジナル・サウンドトラック〜冒険音楽の旅

収録曲:「フォーチュン・クエスト〜いつか叶う夢」笠原留美/「迷いの森」さいとうみわこ/音楽:安西史孝●CD:VICL-469 ¥3,000(税込)

主題歌シングル
「フォーチュン・クエスト〜いつか叶う夢」笠原留美

C/W:「迷いの森」さいとうみわこ●CDS:VIDL-149 ¥930(税込)

★オリジナル・ビデオ・アニメーション「フォーチュン・クエスト第1巻」全国書店、アニメイトショップにて好評発売中!!

ビデオ電話注文受付中!! 0492(59)1100 角川ブックサービスまで

★スーパーファミコン版「フォーチュン・クエスト/ダイスをころがせ」ザムスより1994年発売予定!

★CD & BOOK「モンスターポケットミニ図鑑」3600円書店にて発売中

ビデオ・LD発売:角川書店、ムービック、富士フィルムアクシア、ビクターエンタテインメント/ビデオ販売:角川書店/LD販売:ビクターエンタテインメント/CD発売・販売:ビクターエンタテインメント

ビクター エンタテインメント株式会社

月刊電撃王 1994 2月号 CD-ROM・エッチ／次世代ゲームマシンPS-Xほか
発行：メディアワークス　発売：主婦の友社　発行人：佐藤辰男　編集人：塚田正晃
1993年6月2日第三種郵便物認可　1994年2月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻　第2号　通巻13号
〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11　☎03-5276-2434（編集部）・〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　☎03-3294-1137（営業部）
特別定価580円［本体563円］

T1006393020587　©Media Works 1994　印刷／共同印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌06393-2